11/2002 € 4,99 Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

GETESTET: IRON STORM • AGE OF MYTHOLOGY • PROJECT NOMADS • EMERGENCY 2 • U. V. M.



SCHIEB'S DIR REIN!

DVD

Mit 26 Gratisspielen auf DVD!

TOP-DEMOS:
UNREAL TOURNAMENT 2003 & NO ONE LIVES FOREVER 2 (NEU)

BORG DIR DIESES HEFT NICHT, KAUF ES!!!

ELITE FORCE 2

KLINGONE, KLINGELINGELING: DER NACHFOLGER DES BESTEN STAR-TREK-SHOOTERS STEHT VOR DER TÜR!

77 DINGE, DIE DU WISSEN MUSST!

ANNO 1503

ZWEI WOCHEN DAUERTEST! WIR VERRATEN, OB SIE AM 25. OKTOBER 50 STEINE IN DEN LADEN SCHLEPPEN SOLLEN.

HIER WERDEN SIE GEHOLFEN! ODER DOCH NICHT?

DER HOTLINE-TEST

ABZOCKE ODER SPITZEN-SERVICE – DIE REDAKTION STARTETE FÜR SIE DEN GROSSEN LAUSCHANGRIFF!

32-SEITIGES BOOKLET IM HEFT

PC ACTION
Unreal Tournament 2003
DER OFFIZIELLE GUIDE: SO WERDEN SIE ZUM SCHÜTZENKÖNIG!
TIPPS & TRICKS: ALLE WAFFEN, ITEMS UND BEFEHLE
TUNING: OPTIMIEREN SIE UT 2003 FÜR IHREN PC

DVD-EDITION MIT 4.700 MB DATEN



10 Spiele-Demos, 16 Videos, über 1 Gigabyte Patches, Tools, Treiber, Add-ons, Maps und Mini-Spiele!

TOP-DEMOS: UNREAL TOURNAMENT 2003 und NO ONES LIVES FOREVER 2 (neu)
8 weitere Demos, darunter: Delta Force: Black Hawk Down, WWF Raw, Beach Life, Madden 2003, American Conquest

16 SCHARFE SPIELEVIDEOS!
Darunter: Elite Force 2, New World Order, Tron 2, Anno 1503, Age of Mythology, Aquanox 2, Robin Hood, FIFA 2003, PCA in Gefahr: Die Mädels-LAN

NUR AUF DVD:
24 Gratisspiele, CS-Clan-Video, jede Menge Tools

Kompletter DVD-Inhalt ab Seite 6!

DER ERSTE TEST!

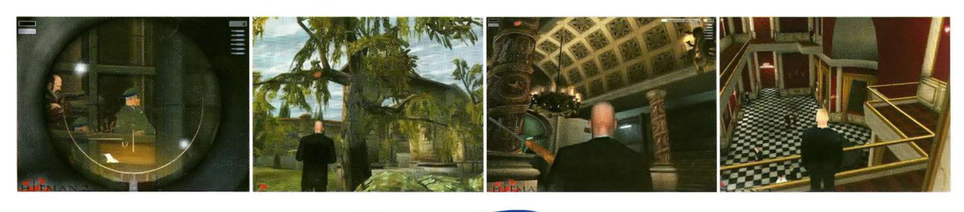
NO ONE LIVES FOREVER 2

WIE EIN FEUCHTER TRAUM: NIE WAR ES SCHÖNER, MIT EINER FRAU RUMZUSPIELEN! DER HEISSESTE EGO-SHOOTER ALLER ZEITEN IST DA!

SPIELETIPPS: HITMAN 2 · BATTLEFIELD 1942 · U. V. M.

4 195002 704998 11


HITMAN 2
SILENT ASSASSIN




Io-Interactive


PC
CD


XBOX


PlayStation.2


SAMSUNG
BEST DISPLAYED WITH...


AMD
BEST PLAYED WITH...


EAX
ADVANCED HD


EIDOS
www.eidos.com

Monsterkill!

Wie vermutlich die halbe PC-Spiele-Welt ist auch die PC-ACTION-Redaktion momentan dem *Unreal Tournament 2003*-Wahn verfallen. Besonders Chefredakteur Bigge und sein Stellvertreter Fränkel haben einen perfiden Plan zur Eroberung der Online-Welt ausgeheckt. Doch lesen Sie selbst!





Christian Bigge: Sag mal, Fränkel, haben Sie unsere Schreibsklaven gesehen?

Harald Fränkel: Jetzt, wo Sie's sagen: Nein, seit Tagen nicht.

[nebenan]:

Tanja Bunke: Wenn Sie mir mit dem Laser-Rifle noch einmal einen Headshot verpassen, werde ich ernsthaft böse.

Joachim Hesse: Wer seinen Spieler „Gaystar" nennt, hat einfach nichts anderes verdient!

Alex Geltenpoth: „Todeswunsch" klingt auch nicht besser. Jeder spielt eben so, wie er heißt. Deshalb bin ich auch „General Geltix": wegen meiner großen taktischen Überlegenheit.

Ahmet Iscitürk: Nur weil Sie dauernd mit den Sekundärfunktionen Ihrer Knarren durcheinander kommen, würde ich nicht von taktischer Überlegenheit sprechen.

Christian Sauerteig: Ruhe jetzt, der „Godfather of Sex" fordert zu einer neuen Runde Deathmatch auf Asbestos!

Benjamin Bezold: Vielleicht werden Sie ja diesmal nicht wieder Letzter, hehe ...

Tanja Bunke: Ruhe, Bezold, Sie elender Kriegstreiber. Ich brauche Ruhe, damit ich meine weibliche Intuition entwickeln kann und so gut werde wie die Iron-Girlzz.

[Bigge und Fränkel loggen sich als BranDiR und Scheitan666 auf dem Server ein und fräggen alles weg]

Harald Fränkel: So, nichtsnutziges Pack. Nach dieser Abfuhr bitte zurück an die Arbeit!

Christian Bigge: Zum Glück kennen die nicht unser geniales *UT 2003*-Booklet, das der PC ACTION beiliegt. Sagen Sie mal, Fränkel, wo stehen dort noch mal die ganzen Adrenalin-Moves?

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... weiß nicht, welchen Schwierigkeitsgrad Jo bei *UT 2003* gewählt hat und ist gar nicht so böse, wenn ab und zu mal gezockt wird.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... grüßt den unbekannten Leser, der ihn neulich auf der Rolltreppe im ProMarkt angequatscht hat: Lass dir mal die Haare schneiden! ;)



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... plant, das Weihnachtsmenü mit acht Gängen selbst zu kochen, und fürchtet sich schon vor dem Geschenke-Shopping.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... ist göttergleich, weil er *UT 2003*-Endgegner Malcom im ersten Anlauf niedergestreckt hat, und schnibbelt zur Endspannung Musikvideos zusammen.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... verschlingt gerade die Autobiografie seines Idols Dieter Bohlen und bläst schon mal den Plastikweihnachtsbaum auf – ist ja bald so weit.



TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... plant, einen Massagekurs zu besuchen, damit sie ihren Freund mal richtig verwöhnen kann. Am Rücken natürlich.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... belegt einen Tanzcrashkurs, damit er sich auf dem Sanitätsball der Bundeswehr Ende des Monats nicht blamiert. [Anm. d. Red.: Das passiert so oder so.]



AHMET ISCITÜRK
SPORTSPIELE UND ACTION
... weint jede Nacht, weil es Cate Archer gar nicht wirklich gibt, und widmet sich dem öffentlichen Nahverkehr.



PC ACTION
11/2002
ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

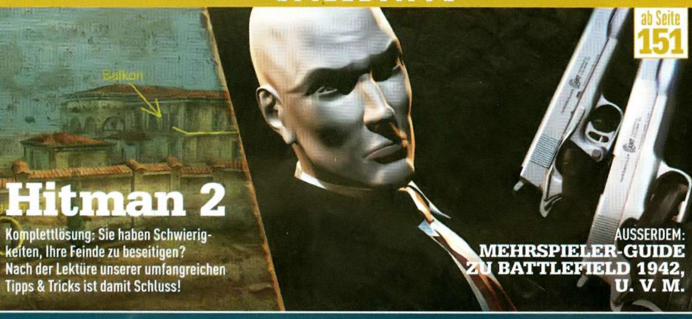
AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU



SPIELETIPPS



HARDWARE



 PCA-GOLD  AUF DVD  AUF CD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten • 10 Spiele-Demos, darunter: Unreal Tournament 2003, No One Lives Forever 2 – neue Einzelspieler-Demo, Delta Force: Black Hawk Down, WWE Raw, Madden NFL 2003, Beach Life, Gefeuert! • 16 Spiele-Videos, darunter: Anno 1503, New World Order, James Bond 007: Nightfire, Knight Rider, FIFA 2003, Age of Mythology, Robin Hood, Counter-Strike: Der PC-ACTION-Film, PCA in Gefahr – Die Mädels-LAN • 24 Gratisspiele, Spielerforum, Wallpaper für Ihren Desktop, jede Menge Tools, Treiber und Zusatzprogramme

PC ACTION POCKET MIT CD-ROM

Über 650 Megabyte Daten • 3 Spiele-Demos: No One Lives Forever 2 – neue Einzelspieler-Demo, Moral Minus, Recharge • 3 Spiele-Videos: James Bond 007: Nightfire, Robin Hood, PCA in Gefahr – Die Mädels-LAN • 10 Gratisspiele, Spielerforum, alle aktuellen Treiber und Updates

AB SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO UNREAL TOURNAMENT 2003



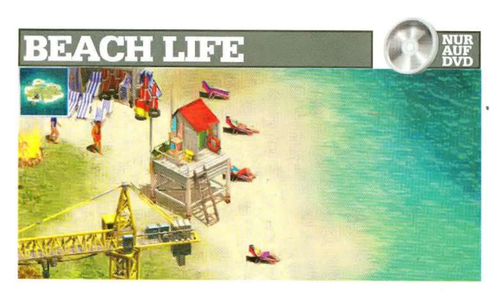


You have won the match! Wir öffnen die Pforte zu den neuen *Unreal*-Kampfarenen und begrüßen Sie zum derzeit besten Mehrspieler-Shooter. Während die Karten „Antalus" und „Asbestos" zum Deathmatch-Spiel einladen, gilt es bei „Citadel", die Flagge des Gegners ins eigene Lager zu holen. „Anubis" stellt den neuen Spielmodus „Bombing Run", eine Art Rugby, vor. Sie können via LAN, Internet oder gegen Bots spielen. Achtung: DirectX 8.1b wird vorausgesetzt.

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 733, 128 MB
HD-SPEICHER:	300 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.unrealtournament2003.com
PUBLISHER:	www.epicgames.com

BEACH LIFE

NUR AUF DVD



Während in Deutschland der Herbst Einzug hält, wird es mit *Beach Life* wieder Sommer. Das Ferienparadies der Insel Tinsay wartet auf Sie: Bauen Sie für die Badegäste Attraktionen auf, versorgen Sie sie mit Bier und kümmern Sie sich um anfallenden Abfall! Nebenbei genießen Sie Tag-, Nacht- und Wetterwechsel und beobachten, wie immer neue Urlauber anreisen, sich auf Ihrer Insel vergnügen und von Haien verspeist werden. Lustig!

GENRE:	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG:	P 450, 128 MB
HD-SPEICHER:	400 MB
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.eidos.de/games
PUBLISHER:	www.eidos.de

WWE RAW

NUR AUF DVD



Für die Wrestling-Fans unter unseren Lesern haben wir diesen Monat ein ganz besonderes Schmankerl. Nämlich die spielbare Demoversion zu THQs *WWE Raw*. Endlich können Sie auch auf dem PC mal wieder die Fäuste und andere Körperteile fliegen lassen. Mit Gamepad oder Tastatur lassen Sie Ihren Catcher im Ring „Back Breakers", „Drop Kicks" oder „Choke Slams" durchführen. Zwei Charaktere stehen Ihnen hierfür in der Demo zur Auswahl. Wir wünschen Hals- und Beinbruch!

GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	P 500, 64 MB
HD-SPEICHER:	100 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	November 2002
WEBLINKS	
SPIEL:	-
PUBLISHER:	www.thq.de

TOP-DEMO

NO ONE LIVES FOREVER 2 – NEUE EINZELSP.-DEMO



Passend zu unserem Test des Monats ab Seite 72 haben wir für Sie auf unsere Silberscheibe die neue Demoversion von *No One Lives Forever 2* gepresst. Darin verschlägt es Sie zunächst nach Japan, wo Sie auf fiese Ninja-Tussen treffen. Anschließend geht's ab in eine mysteriöse Unterwasserbasis und zu guter Letzt ins saukalte Sibirien. Erleben und genießen Sie Cate Archer in Bestform. Wir wünschen viel Spaß mit diesem exzellenten Ego-Shooter.

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	95 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	31. Oktober 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.noonelivesforever.com
PUBLISHER: www.vivendi-universal-interactice.de

DVD/CD INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:
American Conquest
Beach Life
Delta Force: Black Hawk Down
Gefeuert!
Madden NFL 2003
Moral Minus
No One Lives Forever 2 – Einzelspieler-Demo
Recharge
Unreal Tournament 2003
WWF Raw

VIDEOS:
Vorschau:
Age of Mythology
Anno 1503
Aquanox: Revelation
FM 2003
New World Order
Robin Hood
Angespielt:
Prisoner of War
Project Nomads
Spezial:
PCA in Gefahr: Die Mädels-LAN
Counter-Strike: Der PC-ACTION-Film
Trailer:
Cold Zero
Elite Force 2
FIFA 2003
James Bond 007: Nightfire
Knight Rider
Tron 2.0

NEUE PATCHES:
Age of Wonders 2 v1.2 (d)
America's Army v1.2.0 von v1.1.1 (e)
America's Army v1.2.1 (e)
Battle Realms – Battle Pack 3 (d)
Battlefield 1942 – MP-Demo v1.1 (e)
C&C Renegade Dedicated Server
C&C Renegade v1.034 (d)
Die Hard Nakatomi Plaza v1.02.3 (d)
Divine Divinity Hotfix 5 (d)
Divine Divinity v1.1 (dt.)
Dragonfarm v1.1 (d)
Grand Prix 4 v4.0 (e)
Neverwinter Nights Updater v1.09 (e)
Neverwinter Nights v1.24 (e)
UT 2003 Demo-Patch #1
Warcraft 3 v1.02 (e)
Warcraft 3 v1.02a (e)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
Ati Control Panels 6.13.10.3017 WinMe
Ati Radeon 4.13.01.9050 (Catalyst 02.2)
Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix
Ati Radeon Referenztreiber 7.74
Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 30.82
Leadtek Riva TNT – Geforce4-Treiber 29.42
Nvidia 3D-Stereotreiber 30.82
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82
WinXP_2000:
Ati Control Panel 6.13.10.3017
Ati Radeon 5.13.01.6118 (Catalyst 02.2) Win2k
Ati Radeon 6.13.10.6118 (Catalyst 02.2) WinXP
Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix Win2k
Ati Radeon 9700 Pro Direct3D-Fix WinXP
Ati Radeon Referenztreiber 7.74 Win2k
Ati Radeon Referenztreiber 7.74 WinXP
Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 30.82
Leadtek Riva TNT – Geforce4-Treiber 29.42
Nvidia 3D-Stereotreiber 30.82
Nvidia Detonator (TNT – Geforce4) 30.82
Nvidia WDM-Treiber 1.08

TOOLS UND EXTRAS:
0190-Warner
26 SHAREWARE-SPIELE
Acrobat Reader
Any CD
Asus Tweak-Utility 3.64b
Atuner 1.2.0.5
DeskPartner
Detonator-Lock
DirectX 8.1 Win2k
DirectX 8.1 Win9x_Me
Gamespy
PC Suite 602
Rage3D Tweak 3.6
Refreshlock 2.02
Refreshrate-Fix MKII 2.00 E
RivaTuner 2.0 RC 11.1
ScreenActivator
ScreenActivatorIDE
SPIELERFORUM
SuperSpamKiller
TippGenerator
TIPPS & TRICKS
TV Genial
TVTool 6.5
VideoCockpit
WALLPAPERS
WinDVD (Trial)
WinZip

CD-INHALT:

DEMOS:
Moral Minus
No One Lives Forever 2 – Einzelspieler-Demo
Recharge

VIDEOS:
Robin Hood
James Bond 007: Nightfire
PCA in Gefahr: Die Mädels-LAN

PATCHES:
Die Hard Nakatomi Plaza v1.02.3 (d)
Divine Divinity Hotfix 5 (d)
Dragonfarm v1.1 (d)
Grand Prix 4 v4.0 (e)
Neverwinter Nights Updater v1.09 (e)
UT 2003 Demo-Patch #1
Warcraft 3 v1.02 (e)
Warcraft 3 v1.02a (e)

HARDWARE:
Win9x_Me:
Ati Radeon Referenztreiber 7.74
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 30.82
WinXP_2000:
Ati Radeon Referenz-Treiber 7.74 WinXP
Nvidia Detonator (TNT – Geforce4) 30.82

TOOLS & EXTRAS:
10 GRATISSPIELE
SPIELERFORUM
TIPPS & TRICKS

VIDEOS

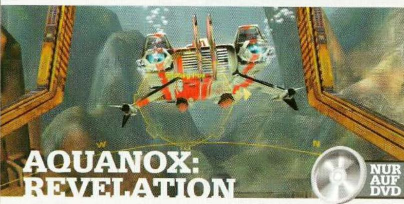
VORSCHAU



NEW WORLD ORDER

NUR AUF DVD

An Counter-Strike hat sich bis jetzt fast jeder nachfolgende Team-Shooter die Zähne ausgebissen. Warum? Weil kaum ein anderes Spiel derart ausgeklügelte Taktiken und ausgewogene Levels zu bieten hat. Ausgerechnet ein schwedisches Entwicklerteam will nun mit *New World Order* die Dominanz des Klassikers knacken. Wir haben Joachim Hesse nach Malmö geschickt und sind der Sache auf den Grund gegangen.

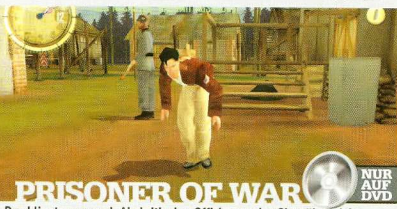


AQUANOX: REVELATION

NUR AUF DVD

Der Vorgänger des Unterwasser-Shooters galt als einer der größten Hoffnungsträger des letzten Jahres, musste aber nach der Veröffentlichung jede Menge Kritik einstecken. Die Präsentation der Story sei vernachlässigt worden, den Gefechten habe die Spannung gefehlt, unkte man. Für *Aquanox: Revelation* gelobt man im deutschen Studio von Massive Besserung. Tanja Bunke ist mit der Preview-Version auf Tauchstation gegangen.

ANGESPIELT



PRISONER OF WAR

NUR AUF DVD

Das klingt spannend: Als britischer Offizier werden Sie während des Zweiten Weltkriegs von den Nazis abgeschossen und geraten in Gefangenschaft. Ihr Ziel ist fortan klar: Ausbruch! In fünf Kapiteln fordert Codemasters im Action-Adventure *Prisoner of War* taktisches Geschick und Kombinationsgabe von Ihnen. Aber macht das auch auf Dauer Spaß? Benny Bezold hat sich für Sie von den Deutschen verhaften lassen.

EXTRA



PCA IN GEFAHR: DIE MÄDELS-LAN

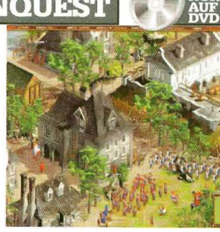
LAN-Partys sind mega-in. Regelmäßige PC-ACTION-Käufer wissen das längst. Dummerweise gibt's immer noch viel zu wenig zockendes Weibsvolk. Und ausgerechnet die X-Chromosom tragende Spezies soll durch Netzwerk-Festchen an unser allerliebstes Hobby herangeführt werden? Wir waren überrascht und neugierig. Johanna Hesse und Aischa Iscitürk haben deshalb verdeckt ermittelt.

Weitere 12 Videos finden Sie auf der DVD!

AMERICAN CONQUEST

NUR AUF DVD

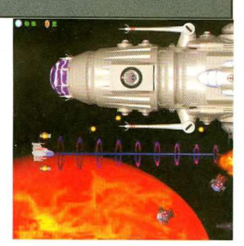
Bis zu 16.000 Einheiten werden Sie in der Vollversion von *American Conquest* gleichzeitig in die Schlacht führen können. Sind Sie jetzt eingeschüchtert? Das ist zum Glück nicht nötig, da sich das Strategiespiel genretypisch steuern lässt. Einen Vorgeschmack darauf gibt diese deutschsprachige Demo, in der Sie als spanischer Eroberer Francisco de Monteo die Maya-Zivilisation auf Yacutan erobern. Neben dem Singleplayer-Modus dürfen Sie per Internet oder LAN auch den Multiplayer-Part antesten.



GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	P 400, 64 MB
HD-SPEICHER:	400 MB
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Ende Oktober 2002
WEBLINKS	
SPIEL:	www.americanconquest.de
PUBLISHER:	www.cdv.de

RECHARGE

Es gibt doch noch Spiele, die sich hervorragend für die Mittagspause eignen. In unserer Demoversion zu diesem horizontal scrollenden Ballerspiel erwarten Sie zweieinhalb Levels, die Ihre Reaktionen aufs Äußerste testen. Vergessen Sie nicht, die Waffen-Upgrades einzusammeln. Denn ohne sie sind Sie selbst beim einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade unter Garantie auf verlorenem Posten. Gespielt wird *Recharge: The Battle for Freedom!* übrigens ausschließlich mit der Maus. Doch keine Sorge, Spaß macht die Ballerei dennoch.



GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 133, 32 MB
HD-SPEICHER:	19 MB
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.midnightsynergy.com/recharge
PUBLISHER:	www.hemming.de

MADDEN NFL 2003

NUR AUF DVD

Während Eierlaufen in Deutschland nur als harmloses Spiel für Kindergeburtstage bekannt ist, wird in den USA ein knallharter Sport daraus. Und den hat EA Sports mit der *NFL*-Reihe gewürdigt. In der Demo zur *2003*er-Fassung trainieren Sie einen Spieler darin, Bälle abzufangen, und steuern anschließend die Football-Teams der New England Patriots und St. Louis Rams durch eines ihrer Matches. Um die Demo in voller Detailpracht genießen zu können, sollten Sie einen leistungsstarken Rechenknecht ab 1.000 MHz Ihr Eigen nennen.



GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	P 400, 64 MB
HD-SPEICHER:	54 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	-
PUBLISHER:	www.easports.com

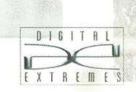
Unreal Tournament 2003

"UT 2003 sieht unglaublich aus, spielt sich flott und bringt eine Reihe sinnvoller neuer Ideen mit."
—GameStar



www.unrealtournament2003.com











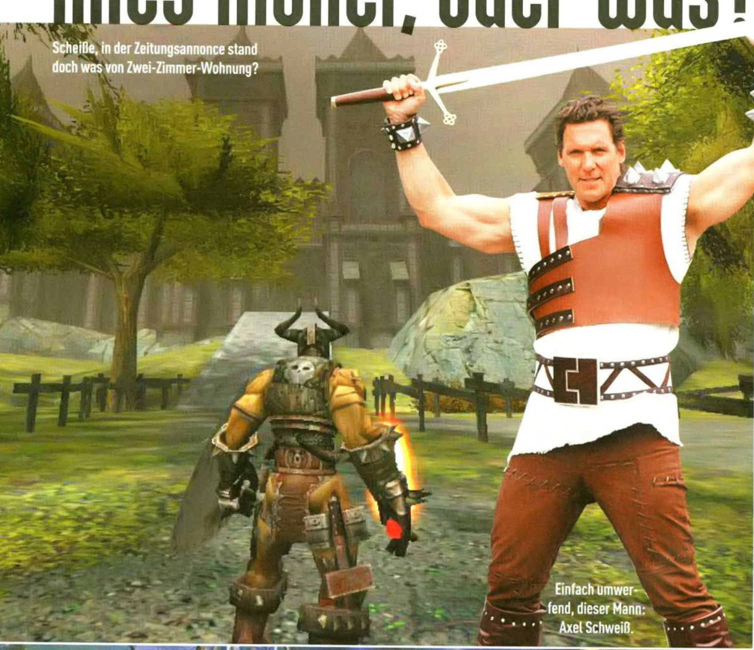


ATARI

TOP NEWS

Alles Möller, oder was?

Deutschlands sprechender Muskel Nummer 1 macht Werbung für ENCLAVE. Das Spiel wird trotzdem gut, glauben wir.



Scheiße, in der Zeitungsannonce stand doch was von Zwei-Zimmer-Wohnung?

Einfach umwerfend, dieser Mann: Axel Schweiß.



Die Polizei ging mit aller Härte gegen Castor-Gegner vor, die sich mit den Füßen an die Schienen gekettet hatten.

Action-Adventure | Im Film *Gladiator* mimte der Recklinghausener den Beistellschrank von Russell Crowe. Jetzt lässt er als Reklameschild auf Beinen für *Enclave* die Muskeln spielen: Ralf Möller. Das Action-Adventure soll so werden wie er: umfangreich, kraftvoll und ... äh ... na ja ... intelligent. Will heißen: Bei dem Fantasy-Abenteuer warten auf vier CDs 24 Levels, zwölf schlagkräftige Helden und etliche Rätsel. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Zwei Parteien hauen sich beim Kampf zwischen Gut und Böse die Rübe ein. Mehr müssen Sie dazu erstmal nicht wissen. Der Spieler kann beide Kampagnen zocken – die des Lichts und die der Finsternis. Sein Recke ist anfangs ein 08/15-Kämpfer. Später dürfen Sie auch einen Magier, einen Jäger, einen Meuchelmörder oder einen anderen Charakter verkörpern und sich in der Verfolgerperspektive durch Verliese, Burgen, Wälder und weitere Szenarien der abwechslungsreichen, düsteren, mittelalterlichen Welt schnetzeln. Ihr Job ist es unter anderem, den Helden in Geschäften mit immer besseren Waffen und Rüstungen auszustatten. Neben Schwertern und Äxten gibt's Ballermänner wie Bögen und Armbrüste. Auf der Xbox überzeugt der Titel durch seine hervorragende Optik, den Atmosphäre fördernden Sound, filmreife Zwischensequenzen und das durchdachte Leveldesign. Vielleicht kriegen die Entwickler bei der PC-Version sogar noch eine weniger chaotische Kameraführung und damit eine bessere Steuerung hin? Voraussichtlich ab November/Dezember sind wir schlauer. HARALD FRÄNKEL

Info: www.enclave.de

Schieß, Wütiger!

Und ziehen Sie bloß schneller den Abzug durch als Ihr Gegner. Sonst war's das nämlich schon bei DEVASTATION.


Amerika lernt: Seine Mami hat ihm verboten, zu große Waffen zu tragen.

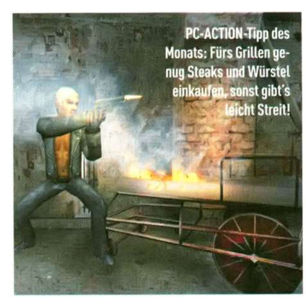
Die drei von der Tankstelle ahnen nicht, dass wir ihre Scheiben gar nicht putzen wollen.

Ego-Shooter | Es gibt Spiele, die glaubt man schon zu kennen, obwohl es sie noch gar nicht gibt. Der endzeitliche Shooter **Devastation** ist so ein Fall. Dort sollen Sie sich als Widerstandskämpfer in 32 Levels die Seele aus dem Leib ballern. Es geht gegen korrupte Syndikate auf einer No-Future-Erde. Was sonst? Spaß könnte der Shooter, der mit der *Unreal*-Engine in Szene gesetzt wird, dennoch machen. Immerhin überlässt man Ihnen großzügig rund 40 Waffen. Sogar mit Schwertern oder abgebrochenen Glasflaschen dürfen Sie aufeinander einhacken. Spezielle Mehrspieler-Levels sollen taktische Manöver ermöglichen. So komplex wie bei *Counter-Strike* wird's aber nicht. Übrigens: Es ist nicht davon auszugehen, dass die amerikanischen Entwickler-Frischlinge von Digitalo schon mal von der BPjM gehört haben ... CHRISTIAN BIGGE

Info: www.devastationgame.com

Das ist ja zum Schießen!

Bei HANNIBAL dürfen Sie ballern und Rätsel lösen. Um am Ende Doctor Lecter dingfest zu machen.


PC-ACTION-Tipp des Monats: Fürs Grillen genug Steaks und Würstel einkaufen, sonst gibt's leicht Streit!

Action-Adventure | „Ich hab dich zum Fressen gern!" und „Ich würde dich gern zum Essen einladen." So was hört man gern! Außer von einem Mann mit Ledermaske – Doctor Lecter. Der meint Ersteres wörtlich. Und die zweite Aussage bedeutet, dass der Gast im Topf landet. Weil ein solches Verhalten inakzeptabel ist, sind Sie dem Typen bei *Hannibal* auf den Fersen. Auch im Spiel zum gleichnamigen Film jagt Agentin Clarice Starling den Serien-Mörder. Die Dame steuern Sie und das finden wir Berufs-Chauvis prima: Nach Lara und Cate noch 'ne Frau, die auf Befehl springt! Ballern und Rätsellösen kann sie übrigens auch – und zwar aus der Ich-Perspektive. Die Grafik setzen die Entwickler mit der Engine von *No One Lives Forever 2* in Szene. Wegen eines Erscheinungstermins herrscht allerdings noch das Schweigen der Lämmer. HARALD FRÄNKEL

Info: www.arxeltribe.com

LIES MICH!

SO KOMMST DU IN FAHRT!


Fett: In Hot Pursuit 2 dürfen Sie sogar Bigges Zweitwagen fahren.

Rennspiel | Rasen ist 'ne feine Sache – natürlich nur im Garten oder virtuell bei einem Rennspiel, nicht auf der Straße. Kapiert? Fans der *Need for Speed*-Reihe dürfen sich jedenfalls schon mal auf den 25. Oktober freuen. Da soll der sechste Teil bereits im Laden stehen. Er trägt den Untertitel *Hot Pursuit 2.* (HFR)

Info: www.ea.com/eagames

HOL IHN WIEDER RAUS, KYLE!

Genre | Da ist was im Busch! Kürzlich waren E-Mails im Umlauf, mit denen einige ausgewählte Personen über *Jedi Knight 2* ausgefragt wurden. Außerdem sollten sie ihre Ansichten kundtun, was einen möglichen dritten Teil betrifft. Absender: LucasArts. Unsere Schlussfolgerung: Wir glauben, dass Kyle Katarn – der Held der Serie – über kurz oder lang bestimmt wieder seinen Leuchtsäbel rausholt. (HFR)

Info: www.lucasarts.com

DA KRIEGST DU 'NEN STREIFEN!

Vermischtes | *Doom 3* kommt – und zwar auch als Kino-Streifen! Das berichtet die Internetseite The Hollywood Reporter. Angeblich hat sich die Entwicklerfirma id Software wegen der Lizenz bereits mit dem Filmstudio Warner Bros. Pictures zusammengesetzt. Wir reichen schon mal eine Petition ein, dass PCA-Redakteur Ahmet Iscitürk die Rolle des Fettsacks kriegt, der auf den ersten Screenshots des Spiels zu sehen war. (HFR)

Info: www.hollywoodreporter.com


Nach der Ganzkörper-Enthaarung sieht Ahmet Iscitürk fast sexy aus.

CATE: JETZT NOCH SPITZER!

AUF DVD

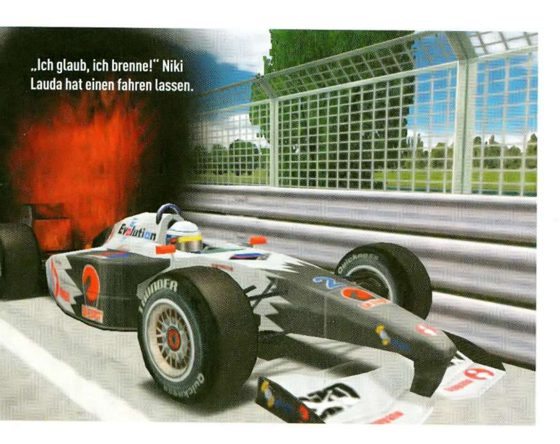
Vermischtes | Unsere spielbare *NOLF 2*-Demo auf der DVD ist ja schon spitze. Cate-Archer-Fans werden aber noch spitzer, wenn wir ihnen einen Geheimtipp geben. Unter www.nolf2.info/downloads/index.php?file_id=14 finden sie nämlich bereits einen ersten Mod! Der bietet ihnen für die Demo 13 Änderungen, unter anderem mehr Waffen. Und die Agentin kann höher springen. (HFR)

Info: www.nolf2.info

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Unreal Tournament 2003	Infogrames
2	▲	NEU	Die Sims: Tierisch gut drauf	Electronic Arts
3	▲	NEU	Battlefield 1942	Electronic Arts
4	▲	NEU	Gold Games 6	Ubi Soft
5	▲	NEU	Hitman 2	Eidos Interactive
6	▲	NEU	Stronghold Crusader	Take 2
7	▼	1	Mafia	Take 2
8	▲	10	Die Sims (Deluxe Edition)	Electronic Arts
9	▲	NEU	EE: Zeitalter der Eroberungen	Vivendi
10	▲	NEU	Empire Earth Midprice	Vivendi

Quelle: SATURN


„Ich glaub, ich brenne!“ Niki Lauda hat einen fahren lassen.

Spritz-Tour!

Jaaa, er kommt! Nein, doch nicht. Ohhh, er kommt! Die Rede ist vom heiß ersehnten Formel-1-Titel RACING SIMULATION 3.

Rennspiel | Eigentlich sollte der dritte Teil der F1-Simulation längst in den Läden stehen – aus bis heute unerklärlichen Gründen gab Ubi Soft zu Jahresbeginn jedoch den Entwicklungsstopp des fast fertigen, vielversprechenden Titels bekannt. Und jetzt die Rolle rückwärts – *Racing Simulation 3* erscheint doch. Und zwar noch in diesem Jahr. Was das Ganze soll? Keine Ahnung, uns kann's egal sein. Schließlich sollen wir uns auf 18 authentische Rennstrecken, sechs Spielmodi, eine brandneue Grafik-Engine sowie ein noch realistischeres Rennerlebnis freuen dürfen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.ubisoft.de

Scharfe Kurven

Was wäre der Formel-1-Zirkus nur ohne seine zahlreichen Kurven? Nicht nur auf, sondern vor allem neben der Strecke geht's bei Schumi, Ralf und Co. nämlich ganz schön rund!

1. Uiuiuiuiuiui! Ist die spitz, Mann! Langsamer als ein AOK-Porsche (= Elektro-Rollstuhl) tuckern die Formel-1-Piloten in ihren Rennwagen durch die Loews-Kurve beim Großen Preis von Monte Carlo.



2. Mmmmmmh ... Katie Price: die Mutter aller Boxen-Babes! Ludert selbst hochschwanger mit ihrem Kind unter den operierten Ohren durchs szenige Londoner Nachtleben. Na dann: Proooooost!



3. Cora Schumacher: War von der Einspritzpumpe des kleinen Schumi so begeistert, dass sie ihn gleich vor den Traualtar zerrte. Außerdem wurde sie kürzlich von irgendwem zur geilsten Fahrer-Frau gekürt.



Fotos: action press

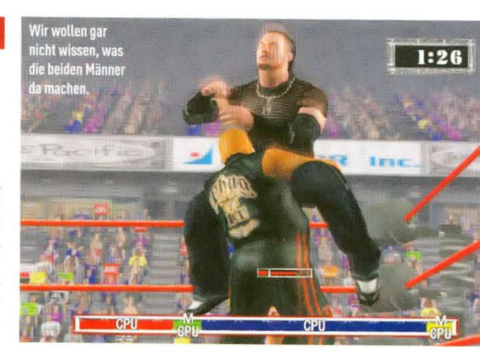
Du bist umwerfend!

AUF DVD

Nach Jahren erscheint mit WWE RAW wieder ein Wrestling-Spiel für den PC. Sogar mit Frauen dürfen Sie sich hauen!

Action | Schwere Männer und leicht geschürzte Frauen, die sicher kein Nudelholz brauchen, um ihre Ehegatten zu züchtigen, erwarten Sie bei diesem Catch-Spiel. Vertreten sind 35 virtuelle Superstars der WWE (World Wrestling Entertainment). Die schlagen, treten und würgen sich fernsehreif – im Ring oder auch mal im Backstage-Bereich. Selbst unerlaubte Argumentverstärker wie Stühle und Leitern sind erlaubt, um Kontrahenten in die Horizontale zu zwingen. Losprügeln dürfen Sie Ende November oder sofort mit der Demo auf unserer DVD. HARALD FRÄNKEL

Info: www.thq.de



Wir wollen gar nicht wissen, was die beiden Männer da machen.

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

Gerald Köhler

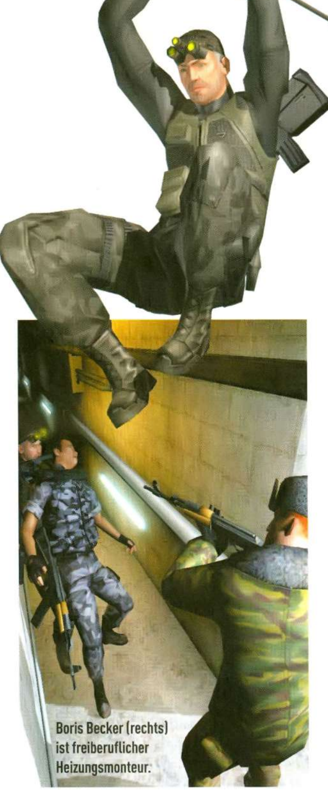
FUSSBALLTRAINER BEZEICHNET MAN OFT LIEBEVOLL ALS „BEKLOPPT“. UND ENTWICKLER VON FUSSBALLMANAGERN? ÄH ... WERFEN SIE MAL EINEN BLICK AUF DIE SPEISEKARTE VON FM-2003-MACHER GERALD KÖHLER ...

DER RENNER ZUM WEIHNACHTSFEST: TIPP KICK MIT LEBENSGROSSEN SPIELFIGUREN.

Jeder fängt mal klein an. Auch ein Chef-Entwickler der erfolgreichsten Fußballmanager unseres Landes (*Anstoss 1* bis *3*, *FM 2002*, *FM 2003*). Im Fall des gebürtigen Igersheimers Gerald Köhler startete die berufliche Karriere mit der Amiga- und PC-Umsetzung des großartigen TV-Spektakels *Der Preis ist heiß!* mit Harry Wijnvoord. Wahnsinn! Danach entdeckte der leidgeprüfte VfB-Fan die Vorliebe fürs Pixel-Leder. Für seine anstrengende Tätigkeit stärkt er sich mittags gerne im Kölner Café Toulouse mit seinem Leib- und Magengericht „Pommes Variation“. Eine barbarische Eigenkreation, bestehend aus mit Käse überbackenen Pommes, Zwiebeln und Champignons sowie einer halben Flasche Ketchup. Mahlzeit! Ansonsten genügen dem A3 fahrenden Schwaben Linsen und Spätzle mit einem Glas Yogi-Tee. Sein größter Traum ist es, einmal den Championsleague-Sieg des VfB Stuttgart begießen zu dürfen (Anm. d. Red.: Muhahaha!). Übrigens möchte sich der gute Gerald nicht bis ans Ende seiner Tage mit Fußballmanagern herumschlagen. Sein mittelfristiges Berufsziel: Chef der ägyptischen Altertümerverwaltung. Do legst di nieda! (cs)

Seil doch mal einen ab!

Terroristen haben in Tom Clancys SPLINTER CELL keine guten Aussichten. Aber Sie schon! Dank prächtiger Unreal-2-Engine.



Boris Becker (rechts) ist freiberuflicher Heizungsmonteur.

Action | Eigentlich wäre Sam der perfekte Zirkusartist. Scheinbar mühelos kraxelt er mit gegrätschten Beinen Wände hoch oder hangelt sich an Seilen und Rohren über abgrundtiefe Schluchten. Aber nein, Sam wollte unbedingt in die Fußstapfen von James Bond treten. Im Auftrag der National Security Agency, kurz NSA, jagen Sie als Sam Fisher Terroristen quer durch Georgien, Burma, Russland und die USA. Ein Team begleitet Sie bei den heiklen Einsätzen nicht. Das würde Sie beim Herumschleichen womöglich noch verraten. Vielmehr erleichtern Ihnen diverse Agentenspielzeuge, das F2000 Sturmgewehr von Herstal und natürlich Ihr akrobatischer Körper die Arbeit ungemein. Und wird's doch mal brenzlig, krallen Sie sich einfach einen virtuellen Bösewicht als menschlichen Schutzschild. Wenn nichts mehr dazwischenkommt, steht *Splinter Cell* am 28. November im Laden. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.splintercell.de



GERÜCHTE KÜCHE

Skandal! Blizzard lässt die Hosen runter! Und schockt damit alle PC-Spieler: Das neueste Werk der kalifornischen Softwareschmiede soll ausschließlich für Konsolen erscheinen!

Vor drei Monaten rätselte die Welt, was Blizzard in seinen Hexenkesseln zusammenbraut. *Starcraft 2*? *Diablo 3*? Nix da! In der Nacht zum 20. September erwiesen sich alle Spekulationen als pures Wunschdenken: Mit *StarCraft: Ghost* hängt ein taktisches Action-Adventure mit Rollenspielelementen in der Pipeline. In Zusammenarbeit mit Nihilistic! Wenn zwei so geniale Hersteller wie Blizzard und die Schöpfer von *Vampire* ein Spiel entwickeln, kann das nur brillant werden. Doch PC-Spieler gehen leer aus! *StarCraft: Ghost* erscheint nur für Konsolen. Voraussichtlich bereits Ende 2003. Dabei ist noch nicht einmal bekannt, auf welchen Plattformen der Spielercharakter – die süße Nova – in der Verfolgerperspektive herumturnen wird. Bleibt nur ein Hoffnungsschimmer: Bill Roper zerstreute die schlimmsten Befürchtungen, als er bekannt gab, Blizzard werde auch in Zukunft Spiele für den PC produzieren. Und welche? Hier existiert ein Anhaltspunkt: Blizzard sicherte sich die Domain www.starcraft2.com. Hingegen steht www.diablo3.com noch zur Verfügung. „Obwohl wir noch keine Ankündigung gemacht haben und kein Zeitplan für die Entwicklung oder Veröffentlichung vorliegt, haben wir die feste Absicht, einen erneuten Besuch in der Welt von *StarCraft* auf dem PC zu ermöglichen", kommentiert Bill Roper die Spekulationen.

Infos: http://www.blizzard.com



Für den Augenaufschlag benötigt Nova einen Waffenschein.

Virus-Suche mit McAffrey!



Der Held in COLD ZERO hat zwar einen bescheuerten Namen. Sein Abenteuer wird aber deutlich spannender als ein Anti-Virenscanner.

Action-Adventure | Es gibt drei Gruppen, mit denen Sie es sich nicht verscheißen sollten: Mossad, CIA und Mafia. Privatdetektiv John McAffrey – Ihre Spielfigur – hat gegen das dritte Gebot verstoßen. Statt aber mit maßgefertigten Betonschuhen im Hafenbecken einzulaufen, übernimmt er lieber einen gefährlichen Auftrag für die Mafiosi. Der Privatschnüffler soll den Virus „Cold Zero" aus einem Biowaffenlabor stehlen – wie passend, erinnert der Name McAffrey doch an einen Virenscanner! Mit Taktik, Strategie, dem richtigen Timing und einem großen Waffenarsenal soll der Held frühestens zum Nikolaustag sein Abenteuer bestehen. Wie das Ganze aussieht? Wir haben 'nen Trailer auf DVD! ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.jowood.de

Riech mal hier dran!

Bei X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE spielen Sie den Typen mit den Riesenkrallen.

Mit meinen Superfurz-Kräften kann ich mehrere Minuten herumschweben, ihr Penner!

Action | Wolverine hat es nicht leicht. Aus seinen Händen wachsen riesige, messerscharfe Stahlklingen. Elementarste Dinge wie Popeln werden da zur lebensgefährlichen Angelegenheit. Und muss er sich gar mal zwischen den Beinen kratzen, gibt's Eiersalat. Als ob das nicht hart genug wäre, wird er auch noch mit einem tödlichen Virus infiziert. Ihm bleibt nur wenig Zeit, um herauszukriegen, wem er das zu verdanken hat, und um ein Gegenmittel zu finden. In einer Mischung aus Action-Adventure und Prügelspiel kämpft sich der Superheld durch Horden von Gegnern. Aus dem Videospielmarkt sind die meist eher langweiligen *X-Men*-Titel kaum wegzudenken. Wir hoffen, dass Wolverines PC-Einstand mehr Spaß macht. AHMET ISCITÜRK

INFO: www.activision.comga

Ringepiez mit Anfassen

Dumm: DIE ZWEI TÜRME kommt nur für die PS2. Zum Glück will Vivendi mehrere HERR DER RINGE-Spiele veröffentlichen.

Vermischtes | Sie haben Tolkiens Trilogie gelesen? Den Film zum ersten Teil gesehen? Dann wird's Zeit, dass Sie sich selbst in die Schlacht stürzen. Der von EA angekündigte *HdR*-Titel *Die zwei Türme* fällt zwar für den PC flach und kommt nur für PlayStation 2. Vivendi Interactive lässt Sie aber nicht hängen! Ab 8. November erforschen Sie Mittelerde als Gandalf, Aragorn oder Frodo: Beim Action-Adventure *Die Gefährten* tappen Sie durchs Auenland bis an die Grenzen von Mordor. In den beiden geplanten Fortsetzungen geht's dann wie bei den Filmen weiter. Ferner geplant: ein Echtzeitstrategical mit dem Titel *The War of the Ring*, das Online-Rollenspiel *War of the Ring* und ein Spiel zur Vorgeschichte im Buch *Der kleine Hobbit*. Vivendi hat zudem andere Superburschen parat: Die Firma sicherte sich just die Rechte an den *Marvel*-Recken. Darüber hinaus wird derzeit an *Kill Bill* gewerkelt. Bei der Umsetzung des Tarantino-Streifens will der Meister selbst Hand anlegen. TANJA BUNKE

Info: www.vup-interactive.de



Unfaire Mittel: Aragorn benutzt das Laserschwert von Darth Vader.



BESSERWISSER

BENJAMIN BEZOLD ÜBER EINE NEUE ART DES CAMPENS



Foto: action press

Nicht nur Joachim Hesse (links) verlor beim Kampf um den Billig-Flieger nach Mallorca sein letztes Hemd.

Flug-Trauma

Flugsimulationen sind out? Denkste! In *Battlefield 1942* erfreuen sich neben den Panzern die Propellermaschinen größter Beliebtheit. Und das wird auf den meisten Servern zum Problem. Denn fast jeder will abheben. Bei durchschnittlich drei Maschinen pro Team und etwa 32 Mitspielern ist das aber unmöglich. Was also tun? A) Man einigt sich, wann wer dran ist (hahaha). Oder B) Man spielt den berühmt-berüchtigten Computerkauf bei ALDI nach. Nur dass hier das Flugzeug zum Objekt der Begierde wird: Eine Zockertraube bildet sich an den Spawn-Punkten und wartet scheinbar friedlich auf 'ne fliegende Kiste. Taucht endlich eine auf, bricht das Chaos aus. Hinz schießt Kunz übern Haufen, Schulze den Hinz. Und Müller? Der ist der lachende Dritte. Er spaziert durchs Team-Gemetzel schnurstracks in Richtung virtuelles Cockpit. Schön wär's. Aber Müller hat die Rechnung ohne Maier gemacht, einen besonders fiesen Flugzeug-Camper. Mit einem Affenzahn düst er im Jeep die Startbahn entlang und fährt den Müller einfach über'n Haufen. Siegessicher steigt er ins Cockpit, hebt ab und zerschellt wenige Sekunden später an einem Baum. Kein Wunder bei dem IQ. Denn zum Fliegen gehört mehr als ein schneller Abzugsfinger.



Das kannste haben!

Wanadoo, die Vertriebsfirma des Weltkriegs-Shooters *Iron Storm* (Testbericht ab Seite 80), hat tief in die Tasche gegriffen und haut in Zusammenarbeit mit PC ACTION Preise im Wert von über 2.500 Euro raus! Um einen der Gewinne abzustauben, müssen Sie folgende Frage beantworten:

WIE HEISST DER WAHNSINNIGE BARON, DER SCHULD AM 50-JÄHRIGEN KRIEG IST?

Und das sind die Preise:

1 Berlin-Trip für zwei Personen (verlängertes Wochenende)
3 *Iron Storm*-Taschen
2 *Iron Storm*-Rucksack
5 *Iron Storm*-Spiele
5 *Iron Storm*-Feuerzeuge
5 *Iron Storm*-Patronenmesser-Brieföffner
20 *Iron Storm*-T-Shirts

Die richtige Antwort schicken Sie bitte ohne Rechtschreibfehler (!) an:

Computec Media AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Iron Storm
Dr. Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail: gewinnspiel@pcaction.de

Einsendeschluss ist der 3. November 2002.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Bist du noch zu retten?

Westka Interactive hat den Geschäftsbetrieb eingestellt. Was wird nun aus Y-PROJECT?



Die Wildecker Herzbuben können auch nach einer Schönheitsoperation nicht begeistern.

Action-Adventure I In *Y-Project* sollten Sie die Menschheit vor blutrünstigen Insektenmutationen bewahren. Sollten? Ja, denn aus dem kühnen Abenteuer wird vielleicht nichts. Trotz diverser Rettungsversuche musste sich die Kölner Entwicklerschmiede Westka Interactive Anfang des Monats aus der Spielebranche verabschieden. Pleite! Ob das vielversprechende Action-Adventure je die Verkaufsregale bereichert, ist unklar. Bei Redaktionsschluss gab es jedenfalls keine Vertriebsfirma, die den bereits zu 60 Prozent fertigen Titel aus der Konkursmasse herauskaufen wollte. TANJA BUNKE

Info: www.y-pro.net

Vor Knight erblasst!

AUF DVD

Wer war nicht wegen K.I.T.T. auf David Haselnuss neidisch? Bald dürfen Sie selbst hinters Steuer!



Lieber ein Auto auf dem Dach als Fränkels Piepmatz in der Hand, oder so.

Action I Das Software-Haus Davilex ist vor allem für „Qualitätsprodukte" wie die *Autobahn Raser*-Serie bekannt. Mit *Knight Rider* soll jetzt alles besser werden. Über zehn spannende Missionen gilt es zu meistern und auch alte Bekannte wie der greise Sack Devon und die scharfe Bonnie sind mit von der Partie. Ein rasantes Rennspiel mit coolen Waffen und Hightech-Gimmicks soll auf Sie warten, heißt es. Schon Anfang November darf man Gas geben! Auf der DVD finden Sie einen ersten Trailer. AHMET ISCITÜRK

Info: www.de.kochmedia.com

Die Top 3 für Selbstmörder

Der Konsum von Hasselhoff-CDs kann für zarte Gemüter tödlich enden. Doch es gibt Selbstmord-Varianten, die viel sicherer sind!

PLATZ 1:
Reisen Sie nach Afghanistan, besuchen Sie ein Treffen der Taliban und versuchen Sie, T-Shirts mit dem Aufdruck „Bin Laden ist uncool!" zu verkaufen. Besonders effektiv, wenn Sie eine George-Bush-Maske tragen.
TODESFAKTOR: 300 %



PLATZ 2:
Übernehmen Sie das Rednerpult während einer Frauenrechtler-Veranstaltung und erzählen Sie per Megafon folgenden Witz: „Wie bringt man eine Frau zum Orgasmus? Ist mir doch scheißegal!"
TODESFAKTOR: 99 %

Tag der fetten Frauen

PLATZ 3:
Reiben Sie sich mit Schokolade und Bratensoße ein. Jetzt noch in Schokostreuseln und Gummibärchen wälzen. Nun besuchen Sie ein Heim für fettsüchtige Frauen. Bereiten Sie sich auf ein schnelles Ende vor!
TODESFAKTOR: 87 %



Fotos: action press

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	Habe ich	Will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	Sehr	Ausreichend	Weniger
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION? (SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6b. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ ____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION? (GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

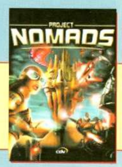
10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Topspiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 11/2002
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

MARCO BARNETTA aus Oberkirch (Schweiz) darf sich auf das Spiel *Project Nomads* freuen.



NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

PC ACTION WWCL sponsored by intel.

Felix Lohmeier
Aka Parcefix
20 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Das Spielverbot in Griechenland klang nach einem verspäteten Aprilscherz. Meine Empfehlung: Fortbildungskurse in Counter-Strike für die griechischen Parlamentarier."

Keine Chance, Männer! Die beiden Schönheiten sind lesbisch.

VIDEO AUF DVD

Weck' das Weib in dir!



Passau: So und nicht anders sehen Chatterinnen in der realen Welt aus.

Nach Auto fahren, arbeiten gehen und im Stehen pinkeln soll die letzte Männerdomäne fallen: im Netzwerk Computer spielen.

LAN-Party | „Im Vorfeld wurde viel darüber gewitzelt, warum wir Geld für eine solche Veranstaltung ausgeben", erzählt Alexa Kleffner von „Schulen ans Netz". „Der Erfolg gibt uns Recht." Unter dem Namen Lizzynet setzten sich zwölf bis 15 Jahre junge Mädchen Ende September bei einer bundesweiten Aktion mit dem Medium Computerspiel auseinander. Von Bremen über Berlin bis Passau spielten sie im Netzwerk das Elfenabenteuer *Zanzarah* und chatteten, was die Tastatur hergab. Da Mädel-Netzwerk-Partys für männliche PC-ACTION-Leser ein ähnliches Mysterium darstellen wie etwa Damentoiletten, schlichen sich zwei unserer Mitarbeiter undercover ins Passauer Internetcafé Innca ein, um Licht ins Dunkel zu bringen. Den schonungslosen Dokumentarfilm finden Sie auf unserer DVD. JOACHIM HESSE

Info: www.lizzynet.de



Total voll!

Absoluter LANsinn! Die MILLANNIUM2K startet am 1. November und war bereits zwei Monate zuvor ausgebucht.

Fall für den Tierschutzverein: PCA-Redakteure und -Layouter müssen ihr Dasein in viel zu kleinen Gehegen fristen.

LAN-Party | Nach einjähriger Spielpause melden sich vom 1. bis 3. November die alten Hasen der Millannium2k aus Rüsselsheim zurück. Mit 800 Teilnehmern ist die LAN-Party eine der größten derzeit. Sie war bereits zwei Monate vor Beginn restlos ausgebucht. Mit der vergangenen Party landete das Team bei der „Party of the Year"-Wahl von PlanetLAN auf dem dritten Platz. Die Millannium2k ist ein Indiz, dass sich die Szene konsolidiert und etablierte Veranstaltungen weiter bestehen. Als PC-ACTION-WWCL-Premium-Event gibt es von Intel gesponserte Turnierpreise im Wert von 7.000 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.millannium.de



Unfassbar, aber wahr: Schauspieler Armin Müller-Stahl gehört zum Organisationsteam der Millannium2k.

Die spinnen, die Griechen!

Hexenjagd: Regierung sprach SPIELE-VERBOT aus und drohte Internetcafé-Besitzern mit zwölf Monaten Knast.

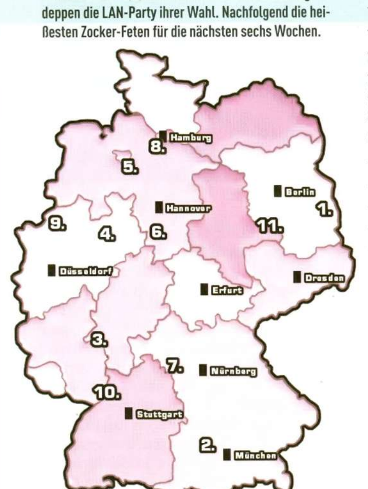
Vermischtes | In Griechenland gibt's viele Zocker. Das wurde zum Problem, als von der Mafia betriebene, illegale Spielhallen die Einheimischen in die Spielsucht stürzten. Das Parlament reagierte rabiat und sprach ein Verbot für alle elektronischen Spiele aus. Internetcafés mussten schließen und Spielautomaten verschwanden aus den Kneipen. Zwei Internetcafé-Besitzer drohten vor Gericht in Thessaloniki Strafen bis zu 150.000 Euro und zwölf Monate Haft, weil ihre Gäste *Counter-Strike* daddelten. Die griechische Spielergemeinde organisierte internationalen Widerstand. Nach einigem Hin und Her mit Erfolg: Kurz vor Redaktionsschluss zog die Regierung das Spieleverbot zurück. Allerdings soll noch dieses Jahr eine überarbeitete Fassung des entsprechenden Gesetzes „3037" entwickelt werden. Dieses regele dann, wo die Grenze zwischen „elektronischem Spielen" und „Glücksspielen" zu ziehen sei. FELIX LOHMEIER

Info: www.pressetext.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL sponsored by intel	URL
	DEUTSCHLAND					
1	LTR 6	25.10.2002	15230 Frankfurt/Oder	650	✔	www.npffo.de
2	Gameparade	31.10.2002	82110 Germering	528	✔	www.gameparade.de
3	Millannium2k – #4	01.11.2002	65428 Rüsselsheim	800	✔	www.millannium.de
4	Fragnation #2	01.11.2002	33129 Delbrück	362	✔	www.fragnation.de
5	LANasutra 4	01.11.2002	27283 Verden	500	✔	www.lanasutra.de
6	LPH meets G-LAN	01.11.2002	31823 Springe	500	✔	www.g-lan.de
7	F3: Silent Thunder 2	08.11.2002	91438 Bad Windsheim	400	✔	www.f3-lan.de
8	MultiMadness 17	08.11.2002	21220 Seevetal	301	✔	www.multimadness.de
9	CS-Doctors #7	15.11.2002	48739 Legden	512	✔	www.csdoctors-lan.de
10	Gigahertz LAN 13	22.11.2002	76646 Bruchsal	408	✔	www.gigahertz-lan.de
11	LANnation IV 2002-2	22.11.2002	06487 Dessau	350	✔	www.lannation.de
	ÖSTERREICH					
	LANing zone 4	25.10.2002	5020 Salzburg	500	✔	www.laningzone.com
	Inside Crime 4	01.11.2002	3363 Ulmerfeld	120	✔	www.insidecrime.at
	LAN4ALL Part 4	01.11.2002	1150 Wien	100	✘	www.lan4all.at
	SCHWEIZ					
	Turicane 04	01.11.2002	6102 Malters	100	✘	www.turicane.ch
	Binarydays II	22.11.2002	4153 Reinach	256	✔	www.binarydays.ch
	LANvision 2.0	29.11.2002	5412 Gebenstorf	130	✘	www.lanvision.ch

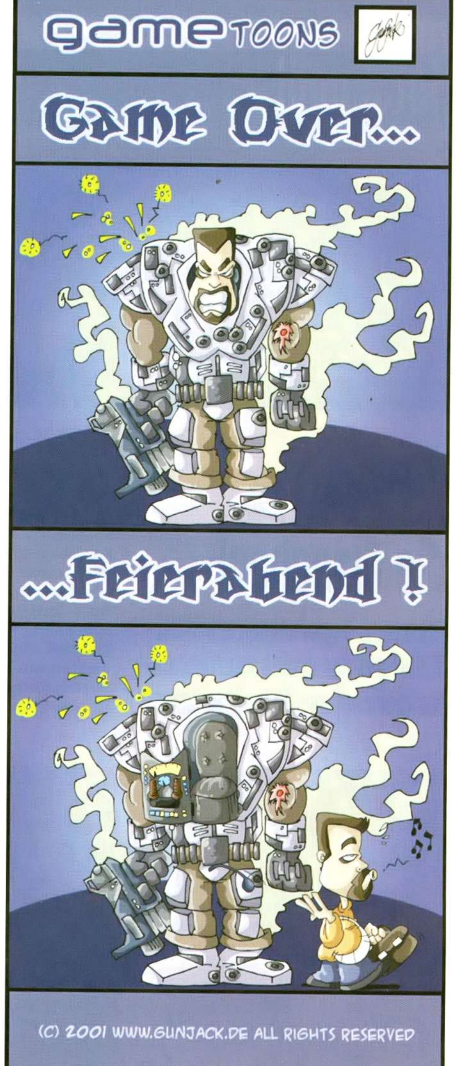
Jetzt setzt's Liebe!

Beim nächsten FRANKEN FRAG FESTIVAL vom 8. bis 10. November feiern zwei Zockerpärchen ihre Verlobung.

LAN-Party | Mindestens 400 Spieler feiern beim nächsten Franken Frag Festival „Project Silent Thunder 2" in Bad Windsheim vom 8. bis 10. November die Verlobung zweier Zockerpärchen: Joe und Babsi und Jagger & Nici (Fotos) geben sich das Heiratsversprechen. Wer sich noch der Party anschließen und was von den 100 Litern Freibier abkriegen möchte, muss allerdings seinen PC zu Hause lassen – alle Daddel-Plätze sind bereits vergeben. Dafür sorgte der überragende Erfolg der ersten Veranstaltung. Die LAN-Szene gerät unterdessen offenbar zur Kontaktbörse. Ein Heiratsantrag auf dem Circus Infernus in Appenweier machte den Anfang und nun gibt's die ersten Verlobungsfeiern. Wir warten jetzt auf die erste Traumhochzeit zwischen PCs, Energydrinks und Kabeln ... FELIX LOHMEIER

Info: www.f3-lan.de


Der Beweis: Fielmann-Brillen machen scharf.



Mit Mäusen fängt man Mäuse

Der Counter-Strike-Clan mousesports will Kohle und deklassierte beim FRIDAY NIGHT GAME der ESL das Team von ESports-United.


Das CS-Match zwischen mousesports und eSports-United bei der ESL war offenbar enorm spannend anzusehen.

E-Sport | Bei den neuen Pro-Series, der „Königsklasse" der Electronic Sports League (ESL), geht es um eine ganze Menge Kohle: 80.000 Mäuse winken als Preisgelder. Der größte Teil entfällt mit jeweils 30.000 Euro auf die Wettbewerbe zu *Counter-Strike* und *Warcraft 3*. Zehn Top-Spiele der Online-Liga werden als so genanntes „Friday Night Game" in einem Internetcafé in Köln ausgetragen. mousesports „spazierte" durch das mit Spannung erwartete erste *Counter-Strike*-Match und deklassierte eSports-United (eSu) mit 21:3. Schon vorher stand fest, dass ein wichtiges Teammitglied von eSu sein Abschiedsspiel geben würde. Doch die fatale Niederlage quittierte auch der Clan-Chef: Er verabschiedete sich mit den Worten „neues Team, neues Glück". Ende September löste sich auch der Rest der Mannschaft auf, so dass eSports-United nun ohne *CS*-Team dasteht. Im *Warcraft 3*-Match besiegte das Team Oger vor knapp 100 Zuschauern den Clan DoS klar mit 2:0. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-pro-series.de

TRAUE **NIEMANDEM** FÜRCHTE **JEDEN**



PARANOIA IST IHRE EINZIGE HOFFNUNG!



- AGIEREN SIE IM TEAM, SONST HABEN SIE KEINE CHANCE.
- GNADENLOSE FEINDE MIT UNBARMHERZIGER INTELLIGENZ.



- NUTZEN SIE DAS EINZIGARTIGE VERTRAUEN/ANGST-INTERFACE UM IHR TEAM ERFOLGREICH ZU FÜHREN.



- NUR MIT FEUERKRAFT UND VERSTAND WERDEN SIE ÜBERLEBEN!



„Dies ist ein faszinierendes Action-Horror-Spiel.
Es ist meinem Kinofilm von 1982 nachempfunden...
Sie müssen es einfach spielen, denn es wird Sie fesseln und bis ins Mark erschüttern!"

John Carpenter

"Erstklassige Lokalisierung" 86% - OPM2, 10/2002

"Eine gelungene Film-Adaption, die der Zelluloid-Vorlage alle Ehre macht!" 83% - playPlaystation, 09/2002















www.universalinteractive.de

Wenn Frauen kommen ...

... ist mächtig was los. Für die FUSION-LAN sind 1.111 Teilnehmer und die drei WaterJoe-Girls angekündigt.

LAN-Party | Eine derartige Aufgabe können nur wenige Veranstalter bewältigen: Die Organisatoren des [Da-Ruler]e.V, des Team SFA und der FusionLAN veranstalten eine LAN-Party der Superlative. In der Alfred-Fischer-Halle in Hamm treffen sich vom 13. bis 15. Dezember 1.111 Zocker. Für 30 Euro Eintritt bekommen sie mit einem Kino und einer Party-Zone einige Abwechslung geboten. Auf 4.500 Quadratmetern ist ferner Platz für einen großen Schlafbereich. Fun-Contests sollen neben den PC-ACTION-WWCL-Turnieren für Unterhaltung sorgen. Geplant ist zudem ein Casemod-Wettbewerb. Das Netzwerk für die Großveranstaltung scheint ausfallsicher, da es von einem erfahrenen Verleiher zur Verfügung gestellt wird. Die Fusion ist ein PCA-WWCL-Premium-Event und bietet von Intel gesponserte Turnierpreise im Wert von 7.000 Euro. Die WaterJoe-Girls haben sich auch schon angekündigt. Und: Eine Woche später will die NorthCon in Schleswig-Holstein ebenfalls die 1.000er-Marke durchbrechen. FELIX LOHMEIER

Info: www.fusion-lan.de

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Stefanie
Beruf: Studentin
Alter: 19 Jahre
Nickname: Etendard
E-Mail: etendard@firemail.de
Homepage: Noch am Basteln!
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiele: Manic Mansion, SOF 2, Dark Projekt 1 und 2
Seit wann ich spiele: Seit ich neun Jahre alt bin
Statement: Was ist klein rot und dreieckig? Ein kleines rotes Dreieck ! :)

Anm. d. Red.: Stefanie, wenn wir uns dein scharfes Bild so anschauen, glauben wir, dass du einen schlimmen Fehler begangen hast – du hast tatsächlich und unvorsichtigerweise eine E-Mail-Adresse angegeben! Wir wünschen dir viel Spaß ...

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

LOS! WACKEL, PUDDING!



King Hoppie kriegt mit Knüppli dick auf Schnauzi.

Online-Rollenspiel | Putzige Anime-Recken, ein ausgeklügeltes Klassensystem mit 16 Berufen und die Möglichkeit, eigene Ausrüstungsgegenstände und Waffen zu kreieren. Kurz: In *Priston Tales* gibt's jede Menge zu tun und zu sehen. Derzeit läuft die Beta-Phase. Ein Erscheinungstermin ist noch unbekannt. (TABU)
Info: www.eng.pristontale.com

AB INS NACHBARLAND!

LAN-Party | Vom 25. bis 27. Oktober steigt im Messezentrum Salzburg eine der größten LAN-Partys Österreichs. Für 25 Euro Eintritt gibt's eine Menge zu gewinnen. Die ersten vier des PCA-WWCL-*Counter-Strike*-Turniers kriegen jeweils 444 Euro auf die Krallen. Zusätzlich erwarten die Spieler Preise von Intel im Wert von 2.000 Euro. (FL)
Info: www.laningzone.com

E-MAIL FÜR DICH?



Alltag bei einem Fürther Verlagshaus: Ghetto-Krieg.

E-Mail-Spiel | Mail-Bomben sind out – Strategie-Schlachten per Outlook & Co. dagegen in. Bei *Laser Squad Nemesis* planen Sie Spielzüge im Menü, fordern Freunde mittels E-Mail heraus und verfolgen das Resultat in einer Echtzeit-Sequenz. Drei Rassen und 40 Karten stehen parat. Download und Testphase sind kostenlos. (TABU)
Info: www.lasersquadnemesis.com

SCHRAUBE LOCKER?

Online-Spiel | Sie besitzen keinen Roboter? Dann schnell einen basteln: Bei *Droidarena* schrauben Sie sich einen Blech-Otto zusammen, füttern ihn mit Befehlen und schubsen ihn in eine Arena – in der Sie gegen Maschinchen von Kontrahenten antreten. Kosten: rund 13 Euro für drei Monate. (TABU)
Info: www.droidarena.com

LESER BRIEFE

Nur 'ne Furzidee?

Wenn's nach einer Münchner Firma geht, soll der PC bald Gerüche absondern können. Die Idee stinkt doch zum Himmel ...

Als die ersten vibrierenden PC-Joysticks auf den Markt wackelten, waren nicht nur Frauen begeistert. Jeder wollte ein solches Force-Feedback-Schlotterding. Unbedingt! Okay, zugegeben: sogar ich. Wer damals keinen solchen Parkinson-Zitter-Simulator hatte, fühlte sich ausgegrenzt. Mittlerweile – und das ist jetzt gefälligst als Metapher zu verstehen – gehen mir die Rüttel-Stäbe am Arsch vorbei. Zuvorderst, weil sie mein System bremsen. Und das kann ich nicht ab. Seitdem stehe ich revolutionären Neuerungen skeptisch gegenüber. Zum Beispiel dem „Sniffman", den uns die Münchner Firma Comscent nach der CeBIT 2003 im Laden unter die Nase reiben will. Sniffman? Was wie der Spitzname für einen Koks-Abhängigen klingt, ist in Wahrheit ein Gerät, das unterschiedlichste Gerüche freisetzen kann. Quasi so was wie mein Arbeitskollege Ahmet Iscitürk zum Anschließen. Natürlich weniger voluminös und mit kleinen Düsen statt großen Drüsen. Jetzt habe ich Albträume. Was könnten uns Spiele-Entwickler alles antun! Nehmen wir Hephaisto aus *Diablo 2*, den Schmied am Flammenfluss. Der sieht nicht so aus, als dufte er nach Lavendel. Eher, als habe er seit seiner Geburt nicht mehr gebadet. Wahrscheinlich riecht er zudem aus dem Mund wie ein Elefant aus dem Hintern. Wenn meine Kreatur in *Black & White* auf den Boden scheißt, will ich übrigens auch nicht in der Nähe sein. Und Cate Archer mag sexy aussehen. Aber wer außer einem Fetischisten möchte wissen, wie die Agentin müffelt, wenn sie in *No One Lives Forever 2* ein paar Tage transpirierend durch die Gegend gerannt ist? Von den fauligen Untoten in *Warcraft 3* ganz zu schweigen – deren würziges Aroma finden ohnehin nur Maden geil. Dann wäre da die Szene, in der John McClane in *Stirb Langsam: Nakatomi Plaza* einem Terroristen-Stinkstiefel die Schuhe ausziehen muss. Ferner diverse Situationen in *Das Ding*, in denen Ihnen Kampfgenossen vor die Füße kotzen. Die Actionspiele, bei denen wir durch Abwasserkanäle mit Urinflüssen kriechen durften, kann sowieso kein Schwein mehr zählen. Wenn ich schlussendlich bei *Die Sims* mal wieder nicht dazu komme, das Geschirr abzuspülen, riecht's dann binnen kürzester Zeit wie in meiner echten Single-Bude, oder was? Nein, danke! Mein Appell an die Firma Comscent: Überlegt's euch bitte noch mal, ja? Ihnen, liebe Leser, wünsche ich indes natürlich noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

DICKES DING!

Ich möchte mich mal bedanken. Die Leserbriefe haben mir nun seit über einem Jahr das Schulleben enorm erleichtert. Ich habe so manche Politikstunde ausschließlich mit eurer PC ACTION überlebt. Weiter so. Denn nun häng ich als Fachangestellter für Bäderbetriebe (Bademeister) noch weitere drei Jahre in der Penne!

STEVEN WEND, PER E-MAIL



Foto: action press

Berufstipp Bademeister: Frauen fliegen auf solche Kerle!

Äh, ja ... gern geschehen, Steven. Wenngleich wir nicht sicher sind, ob es uns mit Stolz erfüllt, dass ein PCA-Leser Bademeister wird – nur weil er wegen uns in der Schule nie aufgepasst hat. Weißt du, das ist nicht wie bei *Baywatch*, wo du von prallen Kollegen-Chicks in hautengen, feuchten, roten Badeanzügen umgeben bist. In Wahrheit wirst du Anti-Fußpilz-Spritzanlagen checken, Haarbüschel aus den Duschen fummeln und faltigen, alten Damen mit Blütenbüschelbadekappen beim Rückenschwimmen zusehen. Aber hey, wenn du unser Heft weiter konsumierst, überlebst du auch das.

CAMPER-SCHWEINE

Wer bin ich ?

DANIEL NEUS, HOLLAND

Keine Ahnung und wir wollen dich auch gar nicht kennen, Daniel. Ich mein: Hey, du bist Holländer! Euch kann niemand leiden. Frag mal die *Counter-Strike*-Community, was sie von Campern hält. Na siehste!

ECHT HAARIG!

Im neuen Heft ist bei mir auf Seite 14 beim „Sam & Max"-Bild links unten ein Sackhaar (?) eingedruckt (für 'ne Wimper zu groß und für'n normales Haar zu klein und ungeformt.) [...] Wem gehört's? Mir net!

SASCHA MÜLLER, PER E-MAIL

Logisch, dass es nicht deins ist, Sascha. Aber sei froh! Endlich hast du eins (einfach ausschneiden und ankleben). Der Rest muss allerdings von alleine wachsen, ja? Okay, wir geben zu: In Teile der Auflage war so ein undefinierbares Ding geraten. Das tut uns Leid. Da wird wohl

wieder ein Mann aus der Druckerei beim Starten der Druckwalzen einen schmerzhaften Unfall gehabt haben. Das tut uns übrigens auch Leid.

FAMILIENFREUDEN

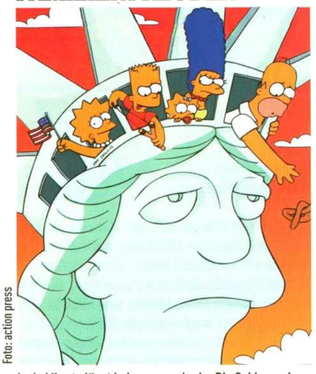


Foto: action press

Lady Liberty lässt jeden ran und rein. Die Schlampe!

Herr Fränkel! Ich muss Ihnen etwas sehr Wichtiges sagen: SIE SIND MEIN VATER!!!

MANTAS STRAVINSKAS, BRAUNSCHWEIG

Netter Versuch, sich Unterhaltszahlungen zu erschleichen. Aber du kannst nicht mein Sohn sein! Ich war seit meiner Geburt erst einmal in einer Frau drin. Vor vier Jahren. Da war ich in New York, in der Freiheitsstatue.

ABSCHIEDSBRIEF

Betreff: Lebt wohl! [...] Ihr seid also auch Menschen geworden, die aktuellen Meinungsumfragen hinterherlaufen und sich dementsprechend anpassen, also den Finger ganz hoch in die Luft heben und schauen, wo der Wind herkommt. Ich lese die PC ACTION seit ihren Anfängen 1996 und ich habe gehofft, dass ihr es schaffen könntet, euch selbst und euren Lesern treu zu bleiben. Schade eigentlich, denn eine Redaktion, die ihre Art immer der größten Masse anpasst und damit dem größten Profit für sich selber entgegenstrebt, gleicht eher unseren lieben Politikern als ernst zu nehmenden Journalisten. Trotzdem weiterhin guten Erfolg und hoffentlich habt ihr weiterhin viel Spaß, euch lächerlich zu machen, denn das tut ihr eindeutig.

ARTHUR WASEM PER E-MAIL

Arthur, wir beneiden dich! Zunächst wegen deines Intellekts. Wir wären gern wie du! Politisch korrekt, richtig mit Idealen und so, aber gleichzeitig humorvoll. Leider sind wir abgrundtief verdorben und müssen mit unserer Arbeit Geld verdienen, um unsere Villen im Tessin abzuzahlen.

HER DAMIT 1!

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!". Lebe unter der Brücke und habe quasi nix, was mir selber gehört!

CHRISTIAN RAMEL, PER E-MAIL

Ach? Und an welche nicht von dir nicht angegebene Adresse sollen wir den Preis schicken? Brücke Nummer 7? Golden Gate Bridge? Oder wohin? Und für die Bahnhofsmission bräuchten wir wenigstens den Ort. Penner!

KURZDIKTAT

fränkel du entlaufener pychohund. ja meine großschreib taste ist schrott. was dagen. ich will nur jegliche kritik an mir außschließen. ich werde den text auch mit nem rechtschreib-programm überprüfen, pech für dich. ha ha. [...]

MARTIN DAHSE, ITZEHOE

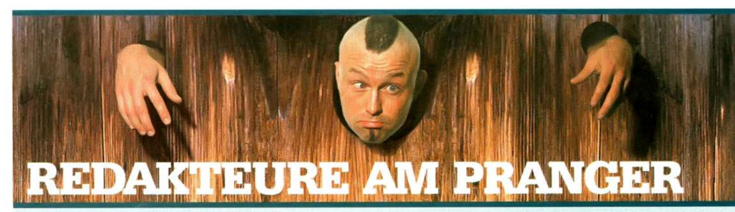
Alle Achtung, Martin! Abgesehen von der Groß- und Kleinschreibung nur



sechs Rechtschreib- und Kommafehler bei 34 Wörtern. Das ist eine brillante Quote für einen Versager der PISA-Generation. Gib's zu: Du hast gar kein Rechtschreibprogramm verwendet, deine Shift-Taste ist auch nicht im Arsch und du heißt in Wahrheit Martina. Lass mich raten: Du bist Chef-Sekretärin beim Staat und dir wurden neun Finger amputiert?

DER ERNSTFALL!

[...] Ich bin seit 1.7.2002 Soldat bei der Bundeswehr. [...] Letzte Woche war ich mit meiner Kompanie im Einsatz an der Elbe. Bei der Rückfahrt wollte ich es nicht versäumen, die aktuelle PCA an der Tanke zu



REDAKTEURE AM PRANGER

Bist du sicher, dass du Ahnung von EAs NHL-Serie hast, oder kannst du echt nicht bis zehn zählen, du Loser? Es ist die zehnte Auflage, du Knallkopp! Also, nur für unseren Harry die NHL-Serie mit Erscheinungsjahr: 1. NHL Hockey (1993), 2. NHL Hockey 95 (1994) 3. NHL Hockey 96 (1995), 4. NHL Hockey 97 (1996), 5. NHL Hockey 98 (1997), 6. NHL Hockey 99 (1998), 7. NHL Hockey 2000 (1999), 8. NHL Hockey 2001 (2000), 9. NHL Hockey 2002 (2001), 10. NHL Hockey 2003 (2002). Gerafft? [...]

JOCHEN ALLERS, PER E-MAIL

Ja, Jochen! Ich habe meinen Fehler sofort erkannt, nachdem ich deine Mail neun oder elf Mal gelesen hatte. Und gestehe: Ich, **Harald Fränkel**, habe den IQ eines toten australischen Riesenregenwurms (Megascolidis australis), also irgendwo zwischen neun und elf. Meine Kollegen fesselten mich wegen des Fehlers zur Strafe an einen Stuhl und ich musste mir neun oder elf Stunden lang ein Endlosband mit der Schnulze „Herz aus Glas" von Wollsocken-auf-dem-Kopf-Träger „Ben" anhören. Jochen, lass es mich dir durch die Blume sagen: DU BIST EIN ARSCH!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
René Weinberg	Wieder findet unsere Geschichte „Layouter? Hat da wer die Null gewählt?" eine lustige Fortsetzung. Diesmal versagte René Weinberg beim Versuch, die Test-Doppelseite zum Aufbaustrategiespiel *Der Erste Kaiser* zusammenzuschustern. Dank ihm stellten wir diesem Spiel im Vergleichskasten nicht nur *Anno 1602* (richtig!), sondern auch *Primal Hunt*, das Add-on zum Ego-Shooter *Aliens vs. Predator 2* (falsch!), gegenüber. Dort hätte *Zeus* stehen müssen. Über dem Wertungskasten fand sich zudem nicht der Spielename *Der Erste Kaiser*, sondern „Spielename". Weil das nicht einer gewissen Komik entbehrt und René noch Lehrling ist, haben wir ihn nur mit zwei leichten Stromschlägen bestraft. Er spricht seitdem zwar in einer deutlich höheren Tonlage, layoutet aber dafür hoffentlich besser.	Mirco Kohlmeier, Minden (und weitere Leser)
Jürgen Melzer	Wenn ein Link nicht dorthin verlinkt, wo er linken sollte, fühlt sich der Leser gelinkt. Als DVD-Verantwortlicher hat es Jürgen Melzer aka „Die Schnarchbacke" geschafft, zwei falsche Verknüpfungen auf dem Silberling 10/2002 durchflutschen zu lassen. Wer im Menü auf das Toolkit für *Dungeon Siege* klickte, freute sich bestimmt über die startende Installationsroutine zu *Vampire Slayer*. Diejenigen, die die Demo zu *Iron Storm* spielen wollten, über eine witzige Das-is'-nich-da-Fehlermeldung. Beide Programme lassen sich aber installieren, wenn Sie per Explorer direkt auf die Dateien zugreifen. Herrn Melzer macht diese Erläuterung nicht glücklicher. Ja, der Besuch eines Konzerts von Wolfgang „Der getrimmte Pudel auf zwei Beinen" Petry als Strafe kann hart sein. Hölle, Hölle, Hölle!	Christoph Albrecht, Hannover (und weitere Leser)

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE





1 ∧ (2)
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



2 ∧ (NEU)
MAFIA
Illusion Softworks



3 V (1)
GTA 3
Rockstar Games



4 ∧ (NEU)
UT 2003 (DEMO)
Epic Games



5 V (3)
COUNTER-STRIKE
Gooseman



6 ∧ (NEU)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



7 V (6)
OPERATION FLASHPOINT
Bohemia Interactive



8 ∧ (NEU)
DUNGEON SIEGE
Gas Powered Games







9 ∧ (13)
MEDAL OF HONOR
2015



10 ∧ (12)
JEDI KNIGHT 2
Raven Software

Platz	Trend	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	V	(14)	ALIENS VERSUS PREDATOR 2	Monolith Productions
12	∧	(NEU)	STRONGHOLD CRUSADER	Firefly Studios
13	∧	(NEU)	NHL 2003	EA Sports
14	∧	(16)	INDIZIERTES SPIEL	Epic Games
15	∧	(20)	INDIZIERTES SPIEL	Remedy Entertainment
16	V	(8)	GOTHIC	Piranha Bytes
17	V	(11)	AGE OF EMPIRES 2	Ensemble Studios
18	V	(9)	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4	3DO Studios
19	V	(7)	MORROWIND	Bethesda Softworks
20	∧	(NEU)	DIABLO 2	Blizzard Entertainment

DU HAST GEWONNEN!

Patrick Labitzke, Ilsfeld
erhält ein Spiel



UNREAL TOURNAMENT 2003
(Test des Monats 10/2002)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Die zock ich am liebsten"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.



Die Bundeswehr: eine starke Truppe!

Foto: action press

kaufen. Mit Freude sah ich, dass ihr America's Army auf die DVD gebrannt habt. Da könnte ich auch mal sehen, was die Amis so in der Grundausbildung machen, dachte ich mir. Kameradschaftlich, wie ich bin, gab ich [das Heft] *auch anderen Kameraden im Bus zu lesen. Leider wollte einer davon wohl auch mal in die US-Army reinschnuppern und riss mir die DVD aus dem Heft. Natürlich war es keiner, als ich fragte. Also möchte ich dich bitten, so lieb zu sein und mir eine neue DVD zu schicken. Mein knapper Wehrsold erlaubt mir nicht, ein neues Heft zu kaufen. [...]*

SEBASTIAN KRUG, MAINZ

Äh, mit Verlaub, habe ich das jetzt richtig verstanden? Leute wie DU sollen im Ernstfall unser Land verteidigen? Wo sie's nicht mal gebacken kriegen, auf eine popelige DVD aufzupassen? Super, Sebastian. Echt klasse. Jetzt fühl ich mich ja total sicher.

GRENZDEBIL?

Mir ist aufgefallen, dass sich in ihrer Redaktion „Figuren" herumtreiben, die nicht bei einer halbwegs seriösen Fachzeitschrift mitarbeiten sollten. Als Beispiel führe ich nur mal sie (ja, ich schreibe das „Sie" klein!), Herr Fränkel, an: Mit ihrem grenzdebilen Verhalten und nicht zuletzt ihrer bescheuerten Frisur tragen sie erheblich zum Verlust von Kompetenz und Glaubwürdigkeit der PCA bei. [...]

CHRISTOPHER KLOES, PER E-MAIL

Zunächst ehrt es mich, dass Sie mich so wichtig nehmen, Herr Kloes. Ich fasse das als Kompliment auf. Was ich indes

AUF DVD



PC ACTION in Gefahr
VIDEO: Joachim Hesse und Ahmet Iscitürk schlichen sich bei einer LAN-Party für Mädels ein.

nicht gut finde: Dass Sie mich mit dem Wort „grenzdebil" beleidigen, was ja so viel wie „geisteskrank" bedeutet. Dagegen protestiere ich energisch! Jawohl! Denn seit ich jeden Abend meine Tabletten kriege, geht's mir schon viel besser. Und was meine Frisur anbelangt, habe ich das Kompetenzteam von Herrn Stoiber angeschrieben. Mein Indianerkumpel „Lahme Lende" findet allerdings, dass mein Haarteppich mich megakompetent wirken lässt.

ABSTURZPROBLEM

[...] Ich hab ein Problem! [...] Ich kann tun, was ich will, er stürzt immer ab. Kaum leg ich los, stürzt er wieder ab. Jetzt wollt ich dich um Rat fragen, was man dagegen tun könnte? Ich bin überzeugt, dass du mir helfen könntest. Danke im Voraus! [...]

ANDREAS SCHMITT, PER E-MAIL

Die Telefonnummer des BRAVO-Dr.-Sommer-Teams lautet: 089/67 86 75 34. Bitteschön.

VOLL GEIL!

Ahmet Iscitürk sollte nicht immer so selbstherrlich schreiben wie z. B. „Geil, genau wie ich" oder „Dieses Spiel ist genau wie ich, uralt und trotzdem voll cool". Es ginge ja noch, wenn er es wenigstens wäre, aber er ist es nun mal nicht. [...]

BENJAMIN MAELES, PER E-MAIL

Wir Schrumpfhirne! Haben wir doch tatsächlich geglaubt, Ahmet schreibe das nur, um mittels selbstironischer Prolenhaftigkeit seine Texte witziger zu gestalten, Benjamin. Aber jetzt, wo du's sagst ... hm ... Ich hab nachgehakt – und verdammt! Der findet sich wirklich geil! Soll dir mitteilen: „Ey, der hat keine Ahnung! Ich hab derart wucherndes Rückenhaar, da fön ich locker 'nen Mittelscheitel rein! Deshalb fliegen die Weiber auf mich!"

Ekelerregend: Ahmet Iscitürk hat Haare auf dem Rücken.

Foto: action press

SCHWARZBRENNEREI 1

[7. September, 11:00 Uhr] *Hallo, ich heiße Oli und habe eine Frage. Ich habe mir gestern GTA 3 gebrannt und die Windows XP Home Edition. Ich habe es installiert und aufgerufen, es hat geladen, die Musik gespielt, aber eines hat mich gestört: Es kam keine einzige Schrift (nicht im Menü und nicht da, wo Leben und Panzerung stehen sollte. Wo kann ich mir einen Patch oder Crack runterladen, dass es funktioniert oder hattet ihr schon mal so einen auf CD-ROM? Bitte helft mir.*

OLI S., PER E-MAIL

Na, da helfe ich doch supergerne, Oli! Ich habe nämlich eine spitzenmäßige Anlaufstelle – auch für all die anderen, die dauernd von mir wissen wollen, wie man ein Spiel kopiert oder wo man es aus dem Internet herunterladen kann: Der **B**und für **K**opierer und **A**nfänger (BKA) hilft. Jawohl! Also: Unter www.bka.de findet ihr links unten eine Telefon-Hotline. Einfach anrufen. Ist nicht mal 'ne sündteure 0190-Nummer! Die Damen und Herren dort sind voll freundlich und erklären euch alles.

SCHWARZBRENNEREI 2

[10. September, 11:39 Uhr] *Hallo, noch mal ich, der Oli, habe mir heute die Vollversion GTA 3 von einem Freund geholt und da ist es aber genauso! [...]*

OLI S., PER E-MAIL

Brav, Oli! Aber: Kennst du eigentlich das Buch *Leserbriefonkel sind doch nicht so doof, wie sie aussehen?*

HEISSER HINTERN

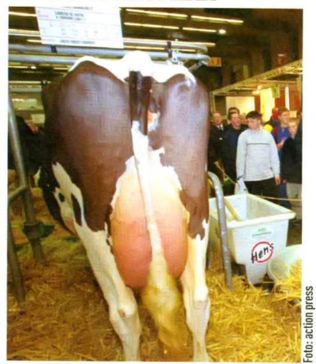


Foto: action press

Weltexklusiv: Tanja Bunke zeigt, was sie hat!

Ich schreibe die folgenden Zeilen in der Hoffnung, dass Bunke genauso reagieren wird wie Fränkel in der letzten PCA 10/02, Seite 30 – mit Foto natürlich :). In diesem Sinne: Du MEGA-AAARSCH, Bunke!

FRANK NEUMANN, PER E-MAIL

Frau Bunke lässt ausrichten (O-Ton): „Vergiss es, du hormongesteuertes Etwas. Du MANN!" Ich vermute, das bedeutet zirka ungefähr „Nein!". Aber keine Sorge, Frank, für meine Leser bin ich da und habe heimlich ein Foto von ihrem Hintern gemacht, um es zu veröffentlichen.

ARSCHGESICHT

Fränkel, wenn ich einen Hund hätte, der so aussehen würde wie du, würde ich ihm den Arsch rasieren und ihn rückwärts laufen lassen!

SASCHA SABOUHI, NEUSS

Ach Sabouhi! Der Spruch ist so was von uralt, den hat meine Mutter schon nach meiner Entbindung vor rund 33 Jahren von sich gegeben, als sie mich das erste Mal sah.

SO'N QUARK

*Hm, wer hat meinen Magerquark schon wieder aufgegessen? Schau mal im Kühlschrank. nAjA, eGaL. Hauptsache, ich komme rechtzeitig zu Pratze *buaha*. Ach ja, ein schmales Lob an die Redaktion und Grüße an Harald Fränkel. [...] Und merkt euch immer: MÖGE ES MIT IHNEN SEIN! Abeeeeeeer denkt jetzt nich, ich bin eigentlich irgendwie so dumm vielleicht, okay? Tschüß, des wars ^_^ :D D: :) (: :( ): =[=] =) =(;) ;(:O O; -_-; --; '_' ´_` d8] d8[-o-;;. Ihr seht, ich bin um Smilies nicht verlegen *gFFfGfgffGgGgGfgFGGggf*. Ach ja, wenn ich euch besuchen komme, bring ich Drogen mit. [...]*

REINER MATT, DORTMUND

Von den Drogen kann wohl nicht mehr allzu viel übrig sein, wenn ich mir dieses Elaborat so betrachte. Also bleib besser in deiner Entzugsklinik, Reiner.



KLUGSCHEISSER
DES MONATS

Hallo ihr, ich bin bestimmt der 10. Millionste Leser, der euch schreibt, dass Tanja Bunke nicht weiß, dass Nirvana nicht mit „w", sondern mit „v" geschrieben wird (vgl. PCA 10/2002, S. 110). Wahrscheinlich im Gegensatz zu den anderen Lesern fordere ich jedoch nicht den Pranger für Tanja. Es reicht, wenn sie von nun an täglich sechs bis acht Stunden Zen-Meditation praktiziert. So lange, bis sie weiß, was Nirvana überhaupt bedeutet. Ansonsten ist ihre Seele für alle Ewigkeit verloren. Und liebe Tanja, denke daran: Die Ewigkeit ist lang – ganz besonders gegen Ende hin.

VOLKMAR SCHWETKE, PER E-MAIL

Liebster Volkmar! Es tut uns unheimlich Leid, dir mitteilen zu müssen, dass sich Nirwana durchaus mit „w" schreibt. Nun, dein Irrglaube rührt vielleicht daher, dass du ständig eine Grunge-Band namens Nirvana im Ohr und besonders im Kopf hast und sonst anscheinend nix. Trotzdem vielen Dank für deinen lustigen Beitrag. Es grüßt dich die gesamte PCA-Redaktion, die sich kollektiv ins Nirwana gelacht hat.

BLONDES GIFT


Foto: action press

Britney Spears soll einen sehr hohen IQ haben. Man sieht's sofort.

[…] Ich muss sagen, dass unsere Gesellschaft vor die Hunde geht: Britney Spears veröffentlicht ein PS2-Spiel und wahrscheinlich wird es auch bald für den PC erscheinen, kann man da nicht etwas gegen machen? […]

CHRISTOPHER LUTZ, PER E-MAIL

Christopher? Würde es dich jetzt sehr schockieren, wenn ich dir sage, dass dieses Spiel längst für den PC erschienen ist und von uns auch bereits getestet wurde?

BEWERBUNG

Sehr geehrte Damen und Herren der ironisch und zynischen Schreibweise, […] ich muss mich fragen, wie kann man nur so durch und durch böse sein – da muss man doch in den letzten Jahren mehrere Schicksalsschläge mitgenommen haben, um so viel Frust (jede Ausgabe mehr als eine Seite Leserbriefe) auf Papier zu bringen. Als ich wieder allein zu Hause war (bin seit sieben Jahren arbeitslos) und nachgedacht habe, was ich schon alles mitgemacht habe – mehrere Jahre im Jugendheim, von den Eltern verprügelt, drei Jahre Alkohol- und Drogenkonsum und viele elternbedingte Umzüge. Dadurch habe ich schon vier Bundesländer kennen gelernt. All das zusammen genommen habe ich wohl einen riesigen Schatz an Hass und Ärger über das Leben und die Welt in mir angesammelt, um ein nahezu perfektes Redaktionsmitglied für den Bereich der Leserbriefe und/oder herablassende Spielbewertungen zu sein. […]

DAVE HERRMAN, BERLIN

Amateur! Lächerlich! Ein derart unspektakulärer Lebenslauf reicht nicht mal, um bei uns einen Job als Kaffeemaschine zu kriegen.

ARME ÖSIS!

Warum dürfen die Ösis und die Schweizer kostenlos ins Internet (www.sunrise.ch o. a.)?

BENEDIKT RÖSEMEIER, PER E-MAIL

Als Entschädigung dafür, dass sie täglich auf engstem Raum mit Österreichern oder Schweizern zusammenleben müssen, vermute ich. Die armen Säue.

SCHLAFFE OHREN?


Foto: action press

Erektionsstörungen sind meistens psychisch bedingt.

Ahoi. Habe gerade mal wieder die Leserbriefe durchstöbert, aber wer macht das nicht? Da dachte ich mir, schreib ich auch mal was, weil ich ja nicht will, dass du, lieber Fränkel, deinen Arbeitsplatz verlierst. Ich finde sowieso, dass es eine neue Berufsgruppe geben sollte: Leserbrief-Beantworter oder Spaßvogel. Dann hast du ein Lebenswerk geschaffen und man wird dich nicht so schnell vergessen. […] Meinen Segen hast du. […] Also dann, halt die Ohren steif. […]

SASCHA HALLEX, FRANKFURT

Halt die Ohren steif? Wo hast du denn den Waschlappen-Spruch her? Sagt das deine Freundin immer zu dir, wenn's nicht geklappt hat? Dann verlass die unsensible Kuh.

KLEINER UNTERSCHIED

Was ist der Unterschied zwischen einem Leserbrief-Onkel? Je größer die Klappe, desto kleiner der … […]

JONAS FREIKNECHT, PER E-MAIL

… Schniepel? Stimmt. Aber ich habe eine Gegenfrage: Was ist der Unterschied zwischen einem Leser mit großer Klappe? Lösung: Er hat nicht nur einen zu kleinen Watzmann, sondern außerdem ein zu kleines Gehirn. Andernfalls wäre ihm eventuell, möglicherweise und unter Umständen aufgefallen, dass die Formulierung „Was ist der Unterschied zwischen einem Leserbriefonkel?" Letzterem eine prima Vorlage gibt, um den Leser hier bloßzustellen.

HER DAMIT 2!

Betreff: Gewinnspiel „Her damit!". Ich denke, ich hab den Sperrmüll verdient, weil ich noch immer kein Geburtstagsgeschenk für meine Oma hab, die nächste Woche 70 wird. […]

DANIEL SCHÜTTPELZ, PER E-MAIL

Deine Oma wird 70? Daniel, da lohnt sich ein Geburtstagsgeschenk eigentlich eh nicht mehr. Aber grüß sie nett von mir.

NUTZLOSE MAIL

Langweilt es Sie nicht ungemein, dauernd nutzlose E-Mails (wie diese) beantworten zu müssen, oder tun Sie das nur aus Pflichtgefühl oder Zwang (Master Bigge).

JAN TINNEFELD, PER E-MAIL

Für 20.000 Euro netto im Monat würden Sie sicher auch jede Drecksarbeit machen, Herr Tinnefeld! Oder? Außerdem: Haben Sie eine Ahnung, was es allein an Unterhalt kostet, eine Jacht in Monaco stehen zu haben?

ALLERGRÖSSTER FAN

Zur „Größter Fan!"-Geschichte möchte ich etwas sagen: Ich glaube, da irrt sich jemand. Mein Foto (such' dir eins aus) ist zwar nicht so schön und meine Digi-Cam nicht die beste, aber irgendwie ist da mehr zu sehen. Ich gebe ja zu, die 8/01 hab ich



Selbst bei der Altpapiersammlung nimmt die Stadt nicht jeden Dreck.

nicht drauf, die 9/02 lag unter einem Zettel und die 10/99 ist schon länger weg. [...]

MAGNUS KÖHLER, LAVEN

Na vielen Dank. Nachdem ich vergangene Ausgabe das Foto einer PCA-Sammlung veröffentlicht habe, kann ich jetzt meine Wohnung mit so einem Scheiß KOMPLETT tapezieren. Weil sich weitere 9.463 „Ich-bin-in-Wirklichkeit-euer-allergrößter-Fan"-Nasen bemüßigt fühlten, mir ihre Bilder zu schicken. Schluss damit! Ich will ab sofort nur noch Sinnvolles. Fotos, wo gut aussehende Freundinnen, Leserinnen oder Schwestern von Lesern drauf sind. Sie sollten weitmaschige Netzbodys tragen oder so.

KNETGERÄT



Die Videoleinwände (Bildhintergrund) waren das Interessanteste bei der ECTS.

Danke, dass ihr Bilder von der ECTS veröffentlicht habt. Zuerst dachte ich, ein Besuch wäre für einen 37-jährigen Hardcore-Gamer Pflicht, aber beim Anblick der Bilder dachte ich nur: Schwein gehabt, das hat dir 'ne Netzhauttransplantation erspart. Die Messe-Babes sind so grottenhässlich, das konnte nur noch mit einem Foto von Opa Drews mit seinem Silikon-Dummy getoppt werden. Na ja, ausgenommen die Knetgeräte von Eidos.

NAME IST DER REDAKTION BEKANNT

Du wolltest anonym bleiben. Okay. Du hast uns in rund zehn weiteren Mails mitgeteilt, wie scheiße du uns findest. Auch okay. Du deutest mit deinen Chauvi-Sprüchen an, dass du im Gegensatz zu uns sabbernden Redakteuren offensichtlich Besseres gewohnt bist. Selbst das nehmen wir zähneknirschend hin. Nur eins irritiert uns gewaltig: Wir hatten gar keinen Bericht über die ECTS-Spielemesse im Heft.

HERZLICH WILLKOMMEN!

[...] Übrigens lese ich zwar regelmäßig [PC Dingsbums], [PC Dingsbums Hardware] *und* [BumsDings], *aber euer Heft ist einfach irgendwie anders. Nicht so ernst und verklemmt wie die oben genannten Magazine. Super Bilder, lustige Kommentare und Geschichten, man schaue sich nur das Editorial der Ausgabe 10/2002 an oder den Messebericht zur Games Convention in Leipzig (siehe Codemasters' Messe-Babe). [...] Na ja, da macht euch keiner was vor, werde ab jetzt auch die PC ACTION regelmäßig kaufen.*

RENÉ ZIMMERLING, PER E-MAIL

Danke und herzlich willkommen, René! Wenn du eine etwa 25-Jährige, gut aussehende Frau mit Kochkenntnissen wärst, würde ich dich jetzt adoptieren! Aus zwei Gründen: 1. Für das Lob. 2. Weil ich erst jetzt verstanden habe, dass der Depp im Brief zuvor den Bericht über die Games Convention in Leipzig meinte.

HER DAMIT 3!

*Betreff: Gewinnspiel „Her damit!". Damit bei Ihnen wieder Platz wird, wäre ich sehr am Radiowecker von Sudden Strike und/oder dem T-Shirt Industriegigant 2 interessiert. Denn mit diesen Utensilien könnte ich meinen Freund endlich von seinen BWL-Wälzern ins Bett locken und ihn nach einer zum größten Teil durchge****ten Nacht rechtzeitig wieder zum Lernen aus dem Bett schubsen ...*

ALEXA GEIER, JENA

Frau Geier, Ihr Schreiben hat uns sehr, sehr aufgewühlt! Wir wissen, die Welt ist ungerecht und ballert nur so mit Schicksalsschlägen um sich. Aber einen BWL-Studenten als Freund haben zu müssen? Wenn's wenigstens ein Beamter oder Finanzbuchhalter wäre! Also DAS ... nun, tja ... äh ... da fehlen selbst mir die Worte. Nie in meinem Leben hatte ich mehr Mitleid. Sie kriegen das T-Shirt.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 T-Shirt „Anno 1503"
(Größe L; mit Wortwitzaufdruck „ANNOholic"!)

1 Mouse-Pad „Stronghold Crusader"
(Klein, aber eignet sich prima als Tiefschutz!)

1 Poster „Cossacks"
(Leicht verknickt – dafür mit kyrillischen Zeichen!)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Florian Ratte, Castrop-Rauxel (Radiowecker *Sudden Strike 2*), **Ulrich Fuchs, Zwettl (Österreich)** (Orden *Iron Storm*), **Alexa Geier, Jena** (T-Shirt *Industriegigant 2*)



Cossacks:
Back To War
Das offizielle
2. Add-On als
Stand-Alone-Version
Release: September '02
Offizielles Add-On zum Gewinner des Goldenen Computers 2001 "Cossacks: European Wars" mit weltweit über
500.000
verkauften Exemplaren
93%
"Die Grafik ist beeindruckend"
Cossacks
BACK TO WAR
Das brandneue Add-On der erfolgreichen Serie
Im Krieg allein dazustehen, ist äußerst unangenehm. Äußerst angenehm dagegen ist die Stand Alone-Version Cossacks: Back to War.
Denn sämtliche Gameplay-Features von "Cossacks: European Wars" und "Cossacks: The Art of War" sind hier schon drin.
Ein pralles Care-Paket für alle Cossacks-Fans und die, die es werden wollen. Damit schießt das zweite Add-On mit voller Wucht über das offizielle Maximum an erlaubtem Spielspaß hinaus.
Features
• Historisches Echtzeit-Strategie-Spiel mit bis zu 8.000 Einheiten
• 20 Nationen können kommandiert werden
• Europa zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert
• Stand Alone-Version, keine Unterstützung durch andere Cossacks-Teile benötigt
• 101 neue Einzelmissionen
• 2 neue Nationen: Schweiz und Ungarn mit insgesamt 8 neuen Einheiten
• 4 Schwierigkeitsstufen
• 3D-Landschaften bieten strategische Vorteile
• NEU: Beduine auf dem Kamel für Algerien und Türkei
• NEU: Automatic Championship System (ACS) für den Online-Wettkampf
• NEU: VIZOR zum Anschauen von Online-Spielen
CDV Software Entertainment AG ist seit April 2000 am Neuen Markt Frankfurt notiert:
WKN: 548 812
Börsenkürzel: OGG
ISIN Code: DE 000 548 8126
CDV Software Entertainment AG
e-mail mail@cdv.de
tel. +49-(0)-721-97224-0
fax +49-(0)-721-97224-24
www.cossacks.de
www.cdv.de
GAME WORLD
cdv
www.cdv.de

Bei Spiele-Hotlines müssen die Anrufer die Hosen runterlassen.

Foto: action press

Ruf mich an!

Nicht bei jeder Telefonnummer, die mit 0190 beginnt, hängt der Anrufer nach dem Gespräch befriedigt den Hörer auf die Gabel. Unser HOTLINE-TEST enttarnt schonungslos Schwachstellen der Spiele-Herausgeber.


Jo (rechts) traut seinen Ohren nicht, während Kollege Sauerteig in seinem Mund nach Essensresten sucht.

Ein guter Service, nachdem die Ware bereits bezahlt ist, zeichnet einen guten Verkäufer aus. Doch Ferndiagnosen sind nie leicht. Schon gar nicht, falls an beiden Enden des Telefons zwei Personen sitzen, die keine Ahnung haben. Wenn der Anrufer allerdings bis zu 1,86 Euro pro Minute für dämliches Blabla statt echter Hilfe bezahlt, ist das ein echtes Ärgernis. Um Sie vor solchen Situationen zu bewahren, bekamen die Hotlines von zehn bekannten Spiele-Herausgebern aus Deutschland mehrere Anrufe von zwei Redakteuren der PC ACTION. Christian Sauerteig und Joachim Hesse gaben sich als ahnungslose Spielekäufer aus und stellten die Hotline-Berater an verschiedenen Tagen zwischen 14 und 18 Uhr auf die Probe. Das Ergebnis war überraschend.

GELDMACHEREI?

Wie es um die deutsche Spiele-Industrie bestellt ist, haben wir für Sie überprüft. Stammleser mit fotografischem Gedächtnis erinnern sich vielleicht noch an unseren ersten Hotline-Test. Bereits im Frühjahr 2000 testeten wir die telefonischen Spiele-Seelsorgedienste. Der Testsieger damals hieß Blue Byte und schnitt mit insgesamt 36 von 40 möglichen Punkten in allen Belangen überdurchschnittlich ab. Blue Byte existiert mittlerweile nicht mehr als eigenständiges Unternehmen. Auch mit Topware hat sich ein weiterer guter Kandidat von damals in die ewigen Spiele-Jagdgründe verabschiedet. Interessanter Nebenaspekt: Sowohl Blue Byte als auch Topware boten damals ihre Gespräche zum kostengünstigen Ortstarif an: Ein Fehler? Sind qualitativ hochwertige und preiswerte Telefon-Auskünfte im Jahr 2002 überhaupt noch am Start? Eine Frage, die trotz allem eindeutig mit Ja beantwortet werden kann. Allerdings finden sich auch schwarze Schafe.

Platz 1: JoWood

Die Hotlines von JoWood sind wochentags von 13.00-17.00 Uhr erreichbar. Und das zum Ortstarif – sehr löblich! Bei unserem ersten Versuch um 13.10 Uhr ging keiner ans Telefon. Um 14.30 Uhr immer noch nicht. Das ist ärgerlich. Am nächsten Tag begrüßte uns aber beim zweiten Versuch ein sehr kompetenter Mitarbeiter. Bei unserer Frage zum Spiel konnte er rasch helfen und bot obendrein an, uns den Patch per Post zu schicken – klasse! Bei der Technik-Hotline gab's ebenfalls schnelle Hilfe, selbst die Zusatzfrage konnte problemlos beantwortet werden. Der Ratschlag, auch die Mainboard-Treiber zu aktualisieren, ist für PC-Anfänger allerdings kein ungefährliches Unterfangen. Da wir angaben, keinen Internetzugang zu haben, wollte uns der kompetente Mitarbeiter selbst die Grafikkarten- und Gamepad-Treiber kostenlos mit der Post zusenden. Toller Service!



TECHNIKTIPPS: 0 61 02 - 8 16 81 68 (Ortstarif), Montag - Freitag 13 - 17 Uhr
SPIELETIPPS: 0 61 02 - 8 16 80 68 (Ortstarif), Montag - Freitag 13 - 17 Uhr



FAZIT: Hauchdünner Testsieger mit prima Service – wenn mal wer ans Telefon geht!

Platz 2: Take 2

„Die Ursachen, warum das Spiel nicht startet, können sehr vielfältig sein", verrät uns ein weiblicher Technik-Freak. Was die Dame damit meint, erfahren wir kurz danach. In einem langen Monolog über Joypads, Kartenleser, Virenscanner, Terminplaner und Arbeitsspeicher-Optimierer fragt sich der Computer-Neuling, ob er sich nicht doch ein anderes Hobby suchen sollte. Doch frau bekommt die Kurve, erkennt unsere Aldi-Geforce-Karte, berät sehr kompetent über Treiber und löst unser Joypad-Problem mit dem Spiel eines anderen Herstellers. Vielen Dank! Bei der ungleich teureren Spieletipps-Hotline stellen wir dem Herrn eine Frage zu *Mafia*. Der findet schnell die Mission, in der wir feststecken, doch dann ... wir hören nur noch, wie ein Bürostuhl quietscht, jemand schnauft in die Sprachmuschel, undefinierbare Worte. Kurz bevor wir uns fragen, ob wir nicht doch die falsche 0190-Nummer gewählt haben, beginnt der Herr, aus dem Lösungsbuch zu zitieren. Unser Problem mit der geschlossenen Lagerhalle ist auch dabei, Details dazu kann er aber nicht geben.



TECHNIKTIPPS: 0 18 05 - 21 73 16 (0,12 €/Minute),
Montag - Sonntag 8 - 24 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 87 32 68 36 (1,86 €/Minute),
Montag - Sonntag 8 - 24 Uhr

FAZIT: Kompetente Beratung, manchmal mit Ladehemmungen. Insgesamt gut!



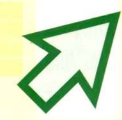
Platz 3: Infogrames

Der Hilfe suchende Spieler kann bei Infogrames einerseits die gewünschten Lösungen von einem Sprachcomputer abrufen, sich aber andererseits auch mit einem menschlichen Gesprächspartner verbinden lassen. Unser Test-Hotliner war jedoch mitunter verwirrt („Äh, wie soll ich das jetzt bitte verstehen?"), konnte aber immerhin auf Nachfrage bei einem halbwegs kompetenten Kollegen einen Teilbereich unserer *Neverwinter Nights*-Frage beantworten. Die komplette Antwort blieb man uns jedoch schuldig. Und das für knapp 5,- € Telefonkosten – schönen Dank. Richtig klasse war hingegen der freundliche Herr von der Technik-Hotline. Ohne langes Geschwafel nannte er die richtigen Lösungen für unser Problem und verriet uns außerdem, dass man Grafik- und Gamepad-Treiber unter anderem auf der PC-ACTION-DVD finden kann. Der Mann hat Ahnung!



TECHNIKTIPPS: 01 90 - 77 18 82 (1,24 €/Minute),
Montag - Freitag 11 - 19 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 77 18 83 (1,24 €/Minute,
Montag - Freitag 11 - 19 Uhr

FAZIT: Etwas schwächer als vor zwei Jahren, dennoch eine respektable Leistung.



HILFE, ICH BIN BLOND!

Um die Spreu vom Weizen zu trennen, konfrontierten wir die Hotline-Mitarbeiter jeder Firma im Zuge mehrerer Anrufe mit typischen Problemsituationen. 1. Die Technik-Frage. Wir haben uns ein aktuelles Spiel der jeweiligen Firma zugelegt. Nach der Installation starten wir das Programm. Sobald wir ins Hauptmenü gelangen, schwärzt sich jedoch ohne Vorwarnung der Bildschirm und wir landen auf dem Desktop von Windows. Fast immer ist ein veralteter Grafiktreiber die Ursache. Lösung: Hier erwarteten wir, dass man uns auf den Treiber hinweist und erklärt, wie man ihn beschafft. Besonders knifflig: Wir haben

Platz 4: Virgin

„Hallo. Bin ich hier richtig bei der Spielehotline von Virgin?" – „Von Virgin? Äh. Unter anderem auch." – Aha. Immerhin: Unsere Fragen konnte man präzise beantworten, auch wenn das Ganze arg lange gedauert hat. Der Mann von der Technik erkannte den Fehler sofort, hatte aber keine Ahnung, wie man ohne Internet an die Treiber kommen kann. „Fragen Sie doch mal bei Freunden nach, ich kann Ihnen auf gar keinen Fall was zuschicken! Okay?" – Entschuldigung, hat ja auch niemand verlangt. Am Ende kam er aber doch noch auf die Idee, „mal auf den Cover-CDs diverser Fachzeitschriften nachzuschauen". Guter Tipp! Bei der Bonusfrage wollte er allerdings nicht helfen. Unsere Frage zum Budget-Spiel *Giants* beantwortete man befriedigend. Persönlich von menschlichen Gesprächspartnern betreut werden Sie übrigens nur montags bis freitags von 10.00 bis 20.00 Uhr, ansonsten unterhält sich ein Sprachcomputer mit Ihnen.



TECHNIKTIPPS: 01 90 - 77 18 87 (1,24 €/Minute),
24 Std. täglich
SPIELETIPPS: 01 90 - 77 18 88 (1,24 €/Minute),
24 Std. täglich

FAZIT: Tolle Erreichbarkeit, mittelmäßiger Service – für den Notfall okay.



Platz 5: Activision

„Activision-Hotline. Hallo?" Ein freundlicher Zeitgenosse bringt auf den Punkt, was uns fehlt: der richtige Grafikkarten-Treiber. Tipps, wo wir ihn herbekommen, gibt er auch, bei der Bonusfrage lässt er uns nicht im Regen stehen. Kurz und gut. Ein anderes Bild bei unserer Frage zu *Soldier of Fortune 2*. Hier stehen wir auf dem Krankenhausdach, wo uns ein Hubschrauber ein ums andere Mal ins Jenseits befördert. Kompromisslos befiehlt uns der junge Mann, ohne zu zögern: „Permanent draufschießen und immer in Deckung bleiben." Auf unseren Einwand – „Das habe ich ja probiert, es müsste noch etwas anderes sein" – erwidert er nur: „Nee, sonst würde ich das ja jetzt sagen!" Wir geben ihm noch eine Chance. Der Kniff bei dem Helikopter ist nämlich, auf die beiden Seitentriebwerke zu ballern, bis diese rauchen. „Wo genau muss ich denn hinschießen?" – „Permanent nur ins Cockpit, damit derjenige, der fliegt, getötet wird und somit einen Absturz verursacht." Autsch! Wenigstens mussten wir nicht in einer Warteschleife hängen, sondern konnten uns direkt die Fehlinformation abholen.

ACTIVISION®

TECHNIKTIPPS: 0 18 05 - 22 51 55 (0,12 €/Minute),
Montag - Freitag 14 - 18 Uhr, Samstag + Sonntag 16 - 18 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 51 00 55 (0,64 €/Minute),
24 Stunden täglich

FAZIT: Technik hui, Spieletipp pfui: Zumindest flott ging es jedes Mal!

Platz 6: Eidos

Mit 1,86 € pro Minute wird man bei Eidos kräftig zur Kasse gebeten. Die Qualität der Beratung steht bei der Spielehotline allerdings in keinem Verhältnis zum Preis. Auf die wirklich simple Frage, wie man denn bei *Frontline Attack* Luftunterstützung anfordern könnte (Antwort: einfach auf den Button unten rechts klicken), wusste der überforderte Mitarbeiter keine wirklich richtige Antwort und verwies uns auf diverse Fanseiten im WWW. Dabei haben wir doch gar keinen Internetzugang! In sehr viel besserer Form präsentierte sich hingegen die Technik-Hotline. Dort wurde uns nicht nur erstklassig erklärt, wie wir welche Treiber zwecks Problemlösung installieren müssen, auch bei der Zusatzfrage gab man uns ohne Murren die korrekte Auskunft. „Viel Spaß und bis zum nächsten Mal!" – bei so unverschämt hohen Telefonkosten dann aber besser doch nicht.



TECHNIKTIPPS: 01 90 - 83 95 72 (1,86 €/Minute),
Montag - Sonntag 10 - 22 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 83 95 82 (1,86 €/Minute),
Montag - Sonntag 10 - 22 Uhr
FAZIT: Der horrende Preis wird selbst durch die gute Technik-Line kaum gerechtfertigt.



Platz 7: Microsoft

Himmel Hilf! Wie bei der Anmeldung beim Einwohnermeldeamt kommt man sich bei der Microsoft-Hotline vor. Bevor einem geholfen wird, muss man zunächst diverse private Daten angeben und einen 15-stelligen Registrierungscode notieren. Nervig! Beim technischen Support hat man uns über zehn Minuten lang mit allerlei Zeug zugelabert, die richtige Antwort war aber auch dabei. Beim Gamepad-Fehler hingegen wusste unser Geschichtenerzähler keinen Rat („Rufen Sie doch mal bei Gravis an!"). Dafür wurde unsere Frage zum Spieletipp korrekt beantwortet. War das Zufall? Ja. Unser Mann hatte *Dungeon Siege* selbst gezockt und nebenher im Internet recherchiert. Diese Hilfe war die Ausnahme: Microsoft unterhält nämlich nur eine technische Hotline. Wer Tipps zu Spielen sucht, muss anderweitig fündig werden. Wir vergeben deshalb bei Spieletipps null Punkte und registrieren den Tipp unter Freundlichkeit.

Microsoft®

TECHNIKTIPPS: 0 18 05 - 5 67 22 55 (0,12 €/Minute),
Montag - Freitag 8 - 18 Uhr
SPIELETIPPS: –
FAZIT: Der gläserne Spieler? Nicht, wenn es sich vermeiden lässt!



keinen Internetzugang und wissen nur, dass wir den PC im Frühjahr bei Aldi gekauft haben. Dass dort eine Geforce4-Karte drinsteckt, weiß nur ein rundum informierter Berater. Als Bonusfrage gaben wir Joypad-Probleme mit einem Spiel eines anderen Herstellers an. Wurde uns trotzdem weitergeholfen? 2. Die Tipps-Frage. Wir hängen in einem Spiel des Herstellers an einer bestimmten Stelle fest. Kennt sich der Berater mit dem Spiel aus, gerät er ins Schleudern oder erzählt er schlichtweg Unsinn?

WARUM SIND DIE GUT?

In die Bewertung flossen folgende Kriterien ein: Konnte uns kompetent geholfen werden? Zum einen musste die Ursache

Platz 8: Vivendi Universal

„Weiter!" Wir überspringen eine Erklärung zum Spracherkennungssystem von Vivendi Universal Publishing Deutschland. Nach langen Bandansagen befördert uns mit dem geheimnisvollen Passwort „Agent" die schärfste Roboterfrauenstimme des Universums („Fü-r wel-ches der nach-folg-gen-den Spie-le wün-schen Sie ei-ne Problem-lö-sung?") in eine Warteschleife. „Alle unsere Mitarbeiter sind bereits mit Kunden im Gespräch. Der nächste freie Mitarbeiter ist für Sie reserviert." Nach rund fünf Minuten haben wir einen Mitarbeiter der Technik am Rohr. Den Aldi-PC kennt der Mann zwar nicht und etwas weit holt er auch aus, dafür erklärt er auch für Laien verständlich, wofür unser PC so einen Treiber braucht: „Das ist wie bei einem Auto. Das braucht auch ab und zu einen Ölwechsel oder andere Zündkerzen." Die Bonusfrage verweigert er uns: „Wir sind nicht EA Sports". Unter der gleichen Telefonnummer lassen sich auch Spieletipps zu einigen Titeln abrufen. Leider nicht zu *Stirb Langsam*, wo wir nicht weiterkommen. Menschliche Gesprächspartner: Fehlanzeige.



TECHNIKTIPPS: 0 61 03 - 99 40 40 (Ortstarif),
Montag - Freitag 10 - 19 Uhr
SPIELETIPPS: –
FAZIT: Ein mächtiger Sprachcomputer schützt die Hotline-Mitarbeiter vor Ihnen.



Platz 9: Electronic Arts

Der Mitarbeiter dort erkennt unsere Grafikkarte und gibt die richtigen Tipps. Da er auch die Bonusfrage bereitwillig beantwortet, drücken wir noch mal beide Augen zu, dass er für die Treiber an die Cover-CDs der Konkurrenz verweist. Weiter zu *Medal of Honor: Allied Assault*. Wir möchten wissen, wie wir unsere Waffe im Spiel wieder sichtbar machen können. Spieletipps kommen bei EA vom Band. Wie manchmal in (schlechten) Fernsehshows beeinflussen Sie das Geschehen durch Druck auf die Ziffernfelder Ihres Telefons. „Wählen Sie 1 für Tipps zu den Spielen *Dune 2000, Lands of Lore 2, X-Files, The World is Not Enough, 007 Racing, Die Sims* und *Undying*", legt ein verkappter Nachrichtenschnellsprecher unverzüglich los. „Zwo für Tipps zu den Spielen ..." ... stöhn. Bei 4 sind wir endlich bei *Medal of Honor* angekommen. Drücken und noch mal bis 7 durchhalten. Jetzt dürfen wir Tipps zu einzelnen Missionen wählen. Dabei wollen wir doch nur wissen, dass es im Optionsmenü bei Spielerdarstellung den Schalter „Vollständig" gibt. Als uns der Automat bei Nummer 5 „Weitere Tipps und Taktiken" etwas über selbstladende Waffen erzählen will, hängen wir ein. *Robocop*, nein danke!



TECHNIKTIPPS: 01 90 - 77 66 33 (1,24 €/Minute),
Montag - Samstag 11 - 20 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 78 79 06 (1,24 €/Minute),
24 Stunden täglich
FAZIT: Technisch sehr gut, aber bei Spieletipps und Preis mangelhaft – nicht gerade berauschend!

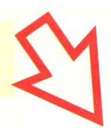


Platz 10: Ubi Soft

Nachdem wir uns die tolle Bandansage eine gute Minute angehört haben, gewährt man uns endlich „Zugang zu einer Beratergruppe mit spezifischem Fachwissen". Wir möchten dort erfahren, wie man seine Persönlichkeits-Werte in *Morrowind* auffrischt. Bekommen wir die richtigen Tränke angeboten? Ein Mann mit sächsischem Dialekt gibt uns das Gefühl, ihn nach den Konvergenzeigenschaften einer Riemannschen Zeta-Funktion gefragt zu haben. Nachdem er die Antwort unter den häufig gestellten Fragen nicht findet, lehnen wir eine Lesung aus seinem Lösungsmärchenbuch dankend ab. Die Antwort auf die Frage, ob er *Morrowind* kenne, hätten wir uns auch gleich selbst geben können: „Ich muss hier über 16.000 Spiele Auskunft geben, die habe ich nicht alle gespielt. Da müsste ich ein paar tausend Jahre alt sein." Bei den preiswerteren Kollegen von der Technik werden zumindest in einem Nebensatz die Worte „Grafikkartentreiber" und „Cover-CD der PC ACTION" fallen gelassen. Die Geforce-Karte bleibt aber unerkannt und im Grunde ist alles eine große Verschwörung von DirectX 8.1. Die Bonusfrage beantwortete der Mitarbeiter mit „Joypads sind nicht unser Gebiet". Insgesamt wirklich keine glorreiche Vorstellung.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

TECHNIKTIPPS: 0 18 05 - 55 49 38 (0,12 €/Minute), Montag - Freitag 9 - 18 Uhr
SPIELETIPPS: 01 90 - 88 24 12 10 (1,86 €/Minute), Montag - Sonntag 8 - 24 Uhr



FAZIT: Das Schlusslicht: Beratung findet nicht wirklich statt.



Auch beim dritten Anruf wollte der Pizzabringdienst keine Fragen zu Counter-Strike beantworten.

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Bei Anruf Mord ... oder?
Wer Hilfe von Hotlines benötigt ist oft der Gelackmeierte. Mitunter gibt es zwar hervorragende Tipps wie bei JoWood oder dem Technik-Bereich von Take 2. Die sind allerdings eher die Ausnahme. Gebessert hat sich seit unserem ersten Test vor gut zwei Jahren nur wenig. Auffällig ist nur, dass es weder nach oben noch nach unten extreme Spitzen gibt. Die Qualität der Hotline-Helfer hat sich angeglichen – nur selten zum Besseren.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Wenn man ohnehin in den meisten Fällen auf das Internet verwiesen wird, kann man sich den Telefonanruf schenken. Auch Lesungen aus dem Lösungsbuch sind nicht gerade toll, wenn auch besser als nichts. Wo sind die Profis, die ihre Spiele durchgespielt haben und bis ins Detail kennen? EA geht zumindest konsequent vor, wenn Lösungstexte komplett von Band heruntergerasselt werden. Allerdings ist das weder kundenfreundlich noch sonderlich preiswert.

des Problems erkannt, zum anderen die Lösung verständlich erklärt werden. Darüber hinaus fallen auch die Kosten ins Gewicht: Wenn man sich für einen Anruf gleich das Lösungsbuch hätte kaufen können, stimmt etwas nicht beim Preis-Leis-

Alle getesteten Hotlines im Vergleich

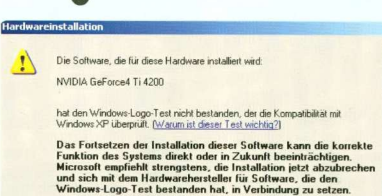
Rang	Name	Kompetenz Techniktipps	Kompetenz Spieletipps	Summe x3	Kosten x2	Erreichbarkeit x2	Freundlichkeit x1	Gesamt (von 40)
1	JoWood	5,00	4,50	4,75	4,50	1,00	5,00	30,25
2	Take 2	5,00	3,00	4,00	2,50	4,50	4,00	30,00
3	Infogrames	5,00	2,00	3,50	2,50	4,50	3,50	28,00
4	Virgin	3,00	3,50	3,25	2,50	4,50	3,50	27,25
5	Activision	4,50	0,00	2,25	3,00	4,50	3,50	25,25
6	Eidos	4,50	1,00	2,75	1,50	4,00	4,00	23,25
7	Microsoft	3,00	0,00	1,50	3,50	3,50	4,50	23,00
8	Vivendi Universal	3,50	0,50	2,00	4,00	2,00	3,50	21,50
9	EA	5,00	0,50	2,75	0,50	4,00	4,00	21,25
10	Ubi Soft	3,50	0,00	1,75	2,50	3,50	3,00	20,25



tungs-Verhältnis. Wenn die Hotline nur an drei Tagen im Jahr zwischen 6 und 7 Uhr morgens besetzt ist, führt das ebenfalls zur Abwertung. Zudem erwarten wir einen freundlichen Ton und keine patzigen Antworten wie: „Das weiß doch jeder!" Die Ergebnisse unserer nicht repräsentativen Stichprobe finden Sie im Überblick in der Tabelle auf Seite 40. Übrigens: Viele Hersteller leisten sich den erfreulichen Luxus, sowohl eine Technik- als auch eine Spiele-Hotline zu unterhalten. Unsere Gesamtwertung bezieht sich auf die Gesamtleistung der Unternehmens-Hotlines. Die Einzelwertungen sind aber ebenfalls in unserer Tabelle aufgeführt. JOACHIM HESSE

So werden Sie geholfen

Schwierige Probleme bedürfen oft nur einer einfachen Lösung. Bevor Sie bei einer (teuren) Technik-Hotline anrufen, gehen Sie am besten zuerst einmal diese Checkliste durch, die unser Hardware-Küchenchef Bernd Holtmann für Sie zusammengestellt hat. Denn die Damen und Herren am Telefon wissen selten mehr, meist sogar weniger. Haben Sie dennoch Probleme, ziehen Sie ruhig auch einmal einen Freund zurate.



Panikmache: An dieser Stelle der Treiberinstallation brauchen Sie keine weichen Knie zu bekommen. Jeder Nicht-Microsoft-Treiber verursacht diese Meldung – ein Fehler ist das übrigens nicht.

Kennen Sie Ihre Systemkonfigurationen, kann Ihnen leichter geholfen werden. Starten Sie einfach die Datei „DXdiag.exe" in c:\programme\directx bzw. c:\windows\system32 und exportieren Sie alle Daten in eine Text-Datei.

- Bei Problemen mit Spielen sollten Sie zunächst alle verfügbaren Patches des Spiels von der Herstellerwebseite oder unserer Cover-DVD herunterladen und installieren. Wenn das Spiel dann nicht startet, setzen Sie sich mit der Hotline des Spieleherstellers in Verbindung.

- Installieren Sie die aktuellen Treiber für alle PC-Komponenten: Grafikkarte, Monitor, Soundkarte, Netzwerkkarten, Maus und Tastatur. Aktuelle Treiber finden Sie auf der Herstellerwebseite, die wichtigsten auch auf unserer Cover-DVD.

- Installieren Sie die aktuelle DirectX-Version von unserer Heft-CD/DVD oder besuchen Sie die Webseite www.microsoft.com/directx.

- Installieren Sie alle nötigen Windows-Patches, entweder über das Startmenü (Eintrag: „Windows-Update") oder über die Webseite www.windowsupdate.com.

- Starten Sie das Programm ScanDisk, um ernsthafte Hardware- oder Dateisystemschäden Ihrer Festplatte(n) auszuschließen.

- Schalten Sie den PC aus, entfernen Sie den Stromstecker und schrauben Sie den Rechenknecht auf. Dann überprüfen Sie, ob Grafikkarte, Hauptprozessor, Hauptspeicher und alle anderen PC-Komponenten korrekt angeschlossen sind.

- Schauen Sie auf der Herstellerwebseite nach, welchen Mainboard-Chipsatz Ihre Hauptplatine verwendet. Laden Sie sich die aktuellen Treiber für diesen Mainboard-Chipsatz herunter und installieren Sie ihn.

- Um bei häufigen Abstürzen ein Hitzeproblem auszuschließen, sollten Sie den PC zum Test ohne Seitenteile betreiben. Läuft Ihre Kiste jetzt einwandfrei, müssen Sie einen Gehäuselüfter nachrüsten. Setzen Sie das Gehäuse aus Strahlungsgründen und Stromschlag-Gefahr später unbedingt wieder zusammen, wenn der PC ausgeschaltet ist!

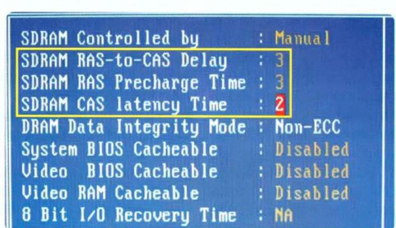
- Schalten Sie alle Programme aus, die im Hintergrund von Windows laufen. Schlichtes Deaktivieren hilft hier nichts, da deaktivierte Programme immer noch Windows-Speicher verwenden, den Sie für jedes Spiel besser nutzen können. Beachten Sie besonders Programme, die sich als kleines Symbol neben der Systemuhr in der Taskleiste verstecken. Dies sind die heimlichen Spielebremsen.

- Schalten Sie Virenkiller-Software vor dem Spielen aus – oft wird hier jeder Festplattenzugriff beobachtet, was die Performance stark bremst.

- Wenn Ihr PC nach langer Zeit und vielen Programminstallationen immer öfter abstürzt, hilft oft eine Neuinstallation des Betriebssystems. Gehen Sie auf Nummer sicher und speichern Sie vorher alle wichtigen Dokumente, Spielstände, Ihre Internet-Links, E-Mails und Adressen.

- Sorgen Sie dafür, dass auf der Windows-Partition Ihres PCs mindestens 300 MByte für die Auslagerungsdatei frei sind. Sollten Sie die Auslagerungsdatei auf einem anderen Laufwerk angelegt haben, müssen Sie dort für entsprechend freien Speicher sorgen.

- Häufige Abstürze kann auch ein zu schwaches Netzteil verursachen. Um die Stromversorgung aller PC-Komponenten zu gewährleisten, empfehlen wir Ihnen ein Netzteil mit mindestens 300 Watt Leistung. Vor allem, wenn Sie viele Laufwerke, Festplatten und PCI-Steckkarten in Ihrem PC betreiben. Informationen zur Leistung Ihres momentanen Netzteils finden Sie auf einem Aufkleber direkt auf dem Gerät.



Zu scharfe Speichereinstellungen im BIOS sind bei schlechtem Speicher ein Garant für Abstürze. Stellen Sie diese drei Werte im Notfall alle auf „3".



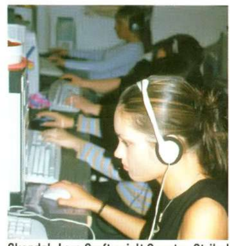
Der Mainboard-Chipsatz: die Ursache und Lösung aller Ihrer Probleme.

Dank Nassrasur mit dem Gillette Mach3Turbo sahen die sieben Zwerge endlich mal wie Menschen aus.

Und ewig zockt das Weib!

Eine Frau kommt selten allein, heißt es im Volksmund. Wir wollten das genau nachprüfen und beobachteten Deutschlands bekanntesten Frauenclan [IRON] bei einem Counter-Strike-Trainingslager in Mönchengladbach.

Unsere männlichen Leser denken jetzt ja doch wieder nur an das eine. Na gut, gehen wir also sofort auf den wichtigsten Punkt ein: Lassen sich Mädels vom [IrOn]-Frauenclan zu einem *Counter-Strike*-Duell herausfordern? „Auf unserer Seite www.iron-frauen-clan.de gibt's ein Formular zum Ausfüllen, die War-Orga managt das dann", erläutert [IrOn]Jazz, die mit bürgerlichem Namen Jessica Lopez heißt. „Du kannst gleich dazusagen, dass die Leute das gar nicht machen brauchen, weil wir eh keine Zeit haben", fällt ihr Teufelchen aka Doro Adams in ihrer unnachahmlich vorwitzigen Art ins Wort. Ein Lachen schallt durch den Raum. Äh, was denn jetzt? Wo sind wir hier reingeraten? Nun, in einen abgedunkelten Keller in Mönchengladbach. Dort halten die Damen übers Wochenende ein Trainingslager ab. Sonst üben die Mädels einmal pro Woche. Mit ihrem Taktik-Trainer Magnus Wembke, wie Team-Leaderin Jenny „Zami" Lember erklärt. Darüber hinaus spielen die Amazonen privat auf öffentlichen Servern. Und: „Wir gehen so oft wie möglich auf LAN-Partys. Zwei Mal pro Monat mindestens", sagt Femina „Mina" Kazmi (Bild links).



Skandal: Lara Croft spielt Counter-Strike!

DAS „KÜKEN" IST 17

Ja, wir haben es nicht mit Aushilfs-Daddlerinnen zu tun, sondern mit neun enthusiastischen Vollblut-Zockerweibchen, die zwischen 17 und 28 Jahre alt sind. Zwei von ihnen fehlen auf unserem Gruppenfoto: Michaela „Redsonja" Winter und Nesthäkchen Kathrin „Missgunst" Gerling. Letztere wird übrigens nicht gern als „Nesthäkchen" oder „Küken" bezeichnet, was wir einfach mal erwähnt haben wollten. Dass es die neun Baller-inas draufhaben, zeigt ein Blick auf den Monitor von Nicole „Summi" Garn, die sich sicher auf den verschiedenen *Counter-Strike*-Karten bewegt. Übrigens: Der mittlerweile bekannteste Frauenclan existiert seit zwei Jahren. Warum die Damen lieber unter ihresgleichen sind? „Es gibt mehr zu erzählen, mehr zu lästern und alles ist lustiger als mit den blöden Männern", meint Nadine „Lea" Spindler grinsend. Sie verdient wie Doro sogar Geld mit *CS* – als Mitglied der bekannten WaterJoe-Girls. Dieses Trio tritt für eine Getränkefirma bei großen LANs zu Promo-Zwecken gegen Männer an. Und noch ein „prominentes" Mädel fraggt übrigens für die IrOns: Daniela Bork, die amtierende „Miss Counter-Strike"! HARALD FRÄNKEL



MSI™
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

Mainboard 845PE Max2-BFIR mit Bluetooth Transceiving Module

- Sockel 478 für Intel® Pentium® 4/ Celeron™ Prozessoren
- 533MHz FSB für CPUs bis 2,8 GHz und mehr
- DDR266/333 Unterstützung
- 5.1 Channel Surround-Sound
- Gigabit-LAN on-board
- ATA133 RAID 0,1
- PC2PC Bluetooth
- 3 IEEE 1394
- Volle Unterstützung der Intel® Pentium® 4 HT Technologie
- Intel® Application Accelerator Support

Mainboard 845PE Max-L mit Bluetooth Transceiving Module

- Sockel 478 für Intel® Pentium® 4/ Celeron™ Prozessoren
- 533MHz FSB für CPUs bis 2,8 GHz und mehr
- DDR266/333 Unterstützung
- 5.1 Channel Surround-Sound
- Intel® 10/100 Ethernet LAN on-board
- Volle Unterstützung der Intel® Pentium® 4 HT Technologie
- Intel® Application Accelerator Support

www.msi-computer.de

Alternate Computerversand GmbH www.alternate.de,
Atelco Computer Event GmbH www.atelco.de,
comtech Computersysteme GmbH www.comtech.de,
PC Spezialist Franchise AG www2.pcspezialist.de
Weitere Bezugsquellen finden Sie auf der MSI-Website!

Treiber, Infos, Datenblätter–melden Sie sich im MSI PORTAL auf der Website von MSI an!

VORSCHAU



Lieg nicht faul rum!

Das Add-on zu MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT kommt in die Gänge. SPEARHEADS ist so gut wie fertig!

Scheiße, wir gehen nie wieder ohne Schneeschaufel wandern!

Ego-Shooter | Unter dem Namen *Team Assault* kündigte Electronic Arts vor geraumer Zeit eine Erweiterung zum Zweiten-Weltkriegs-Shooter *Medal of Honor: Allied Assault* an. Mittlerweile nennt sie sich *Spearheads* und soll Ende November in Deutschland erscheinen. Das Add-on entwickelt übrigens EA Games LA und nicht 2015, die für das Hauptprogramm verantwortlich zeichnen. Von Juni 1944 bis Mai 1945 räumen Sie als Sergeant Jack Barnes mit Nazi-Deutschland auf. Neue Waffen, neue Karten, neue Spielmodi und neue Soldatentypen erwarten Sie.

Info: www.electronicarts.de



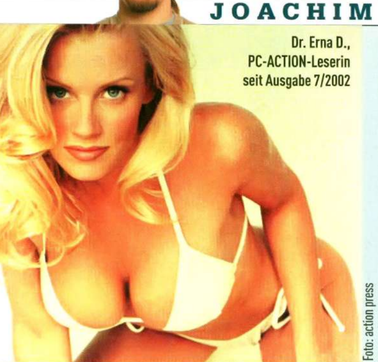
In Moorhuhn 4 integrierten die Entwickler endlich einen Mehrspielermodus.



Die Schneeräumfahrzeuge kämpften vor 50 Jahren noch mit Konstruktionsmängeln.

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER HUMOR



Dr. Erna D., PC-ACTION-Leserin seit Ausgabe 7/2002

Foto: action press

„Tritt deinen Freunden in den Sack. Zack!"

Im Internet findet man tolle Sachen. Zum Beispiel, dass für Hasen-Vibratoren gerade eine große Rückrufaktion gestartet wurde. Oder dass am 27. September der Tag des Butterbrots war. Manchmal stolpert man sogar über fiese Kommentare zur PC ACTION. So las ich in einem Diskussionsforum für PC-Spiele und sonstige Alltagsleiden, unsere Überschriften seien flach und hätten nichts mit seriösem Journalismus zu tun. Das Gleiche gelte für die Bildunterschriften. Unser Niveau sei abgerutscht und in spätestens sechs Monaten sei die Zeitschrift pleite. Alles Unsinn. Unsere Überschriften sind mit einer durchschnittlichen Schriftgröße von 60 Punkt alles andere als flach. Vor der Pleite stehen wir auch nicht und unsere Artikel werden seriös recherchiert. Weiter wurde behauptet, die PC ACTION würde nur von unterbelichteten, pubertierenden, männlichen Jugendlichen gelesen. Spätestens jetzt offenbaren die Kritiker ihre grenzenlose Unwissenheit: Marktforschungen haben ergeben, dass 95 Prozent unserer Leser weiblich sind, einen Doktortitel und Pfirsichhaut haben. Was ich damit sagen will: Humor ist Geschmackssache und auch keine Frage des Alters.

Darauf wartest du ... vergeblich?

Das große Verschiebungsroulette geht in die nächste Runde. Diesmal betroffen: GOTHIC 2, YAGER und INDIANA JONES 6.



Kollege Bezold ergatterte eine Gastrolle in Gothic 2.

Rollenspiel | Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte *Gothic 2* eigentlich schon im Handel stehen. Tut es aber nicht. Und das liegt nicht daran, dass die Währung inzwischen Gold statt Erz ist und man die Steuerung frei belegen darf, sondern weil noch ein wenig am Feinschliff gearbeitet wird. Am 29. November soll es definitiv erscheinen. „Jetzt echt", wie die Entwickler auf ihrer Webseite kundtun.
Info: www.gothic2.de



Gruselig: Indy im Kampf gegen das Klopapiermonster.

Action-Adventure | Einen Grund nannte LucasArts nicht, aber der jüngste *Indiana Jones*-Teil *Emperor's Tomb* verschiebt sich von diesem Herbst auf das Frühjahr kommenden Jahres. Dann dürfen Sie endlich das mysteriöse „Herz des Drachen" suchen.
Info: www.lucasarts.com



Die Yager-Entwickler (rechts) lassen ihren Helden Magnus noch nicht ins Cockpit.

Action | Mit schnellen Fluggefährten sollte der Kampfjet-Pilot Magnus Tide Anfang nächsten Jahres durch die Lüfte düsen. Da die Berliner Entwickler aber noch ein paar zusätzliche Sachen in die Xbox-Version einbauen wollen, verschiebt sich auch die PC-Fassung. Und zwar auf Herbst 2003.
Info: www.yager.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL









Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel	Hersteller, Termin
1	–	[1]	GOTHIC 2	Piranha Bytes, Ende November 2002
2	Λ	[5]	MAX PAYNE 2	Remedy Entertainment, 2003
3	Λ	[4]	DOOM 3	id Software, 2. Quartal 2003
4	Λ	[6]	ANNO 1503	Sunflowers, Ende Oktober 2002
5	Λ	[11]	AGE OF MYTHOLOGY	Ensemble Studios, Mitte November 2002
6	V	[3]	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO	Valve, 1. Quartal 2003
7	Λ	[9]	COMMANDOS 3	Pyro Studios, Sommer 2003
8	Λ	[NEU]	DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms, Winter 2666
9	Λ	[10]	UNREAL 2: THE AWAKENING	Legend Entertainment, 4. Quartal 2002
10	V	[7]	DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	Ion Storm, 4. Quartal 2003
11	V	[8]	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA Sports, Ende Oktober 2002
12	Λ	[NEU]	NO ONE LIVES FOREVER 2	Monolith Productions, Mitte Oktober 2002
13	Λ	[14]	ROBIN HOOD	Spellbound Software, November 2002
14	Λ	[NEU]	STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED	Verant/Lucas Arts, 1. Quartal 2003
15	Λ	[17]	COMMAND & CONQUER: GENERALS	Westwood Studios, Dezember 2002
16	Λ	[NEU]	DARK PROJECT 3	Ion Storm, nicht bekannt
17	Λ	[NEU]	FIFA 2003	EA Sports, Ende Oktober 2002
18	Λ	[NEU]	MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD	EA Games LA, Ende November 2002
19	Λ	[NEU]	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard Entertainment, Anfang 2004
20	Λ	[NEU]	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	Bioware Corp./LucasArts, 2. Quartal 2003





DU HAST GEWONNEN!

Silvio Roigk, Hohenleipisch
erhält ein Spiel



TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.
Unter allen Einsendern ziehen wir einen Gewinner. Der bekommt ein aktuelles Top-Spiel unserer Wahl.

Da rappelt's



- 12 Missionen mit bis zu 7 Unterlevels
- 12 Waffen
- Doppelte Spielzeit
- Q3-Engine
- Mehrspielermodus

in der Kiste!

Mit STAR TREK: ELITE FORCE 2 sollen Sie doppelt so lang können, spielen natürlich. Sagen die Entwickler. Denn für den zweiten Teil des Sci-Fi-Shooters sind mehr Missionen geplant.



Schatz, du hättest mir ruhig sagen können, dass das Viagra-Pillen waren und keine Smarties. Nu haben wir den Salat mit unseren Gästen.

Neulich in der Borg-Disco: Diese bunte Lasershow finden Sie nur in der Kubus-Kneipe um die Ecke.

Nach einer 26-jährigen Odyssee kehrt das Raumschiff Voyager endlich nach Zuhause zurück – in den Alpha-Quadranten. Die Besatzung ist überglücklich und Sie als Leiter der Elite-Einheit natürlich auch. Und was jetzt? Ein wenig Entspannung auf dem Holo-Deck? Oder hängen Sie sich an die Fersen der smarten Janeway, die in der letzten Folge der TV-Serie in die Vergangenheit reist, um die Zukunft zu ändern? Auch wenn Letzteres Sie als Liebhaber der Science-Fiction-Reihe sicherlich freuen würde – denn wer mag schon ein offenes Ende – müssen wir Sie enttäuschen. Die Jungs und Mädels von Ritual Entertainment haben andere Pläne mit Ihnen. Kaum sind Sie von Ihrer langen Reise wiedergekehrt, warten schon die nächsten Einsatzbefehle. Kein Geringerer als Jean-Luc Picard benötigt Ihre Hilfe. Der fast glatzköpfige Captain aus *Raumschiff Enterprise: Das nächste Jahrhundert* müsste zu diesem Zeitpunkt zwar schon jenseits der 80 sein und somit fast scheintot. Aber dass selbst alte Knacker auf Trab sein können, beweisen unsere Chefredakteure ja jeden Monat. Wie gesagt, der liebenswerte Greis braucht Sie. Pflichtbewusst beamen Sie sich an Board der generalüberholten U.S.S. Enterprise NCC

Eine Horrorvorstellung für Joachim Hesse: Mit solchen Pfoten könnte er nie mehr Hand an sich legen.

Bei der NASA werden die Astronautenanzüge jetzt auch gegen Laserbeschuss getestet.

Mist. Der Rattenfänger aus Hameln hat heute einen Zahnarzttermin. Muss ich die Viecher halt selber mit dem Phaser-Gewehr entsorgen.

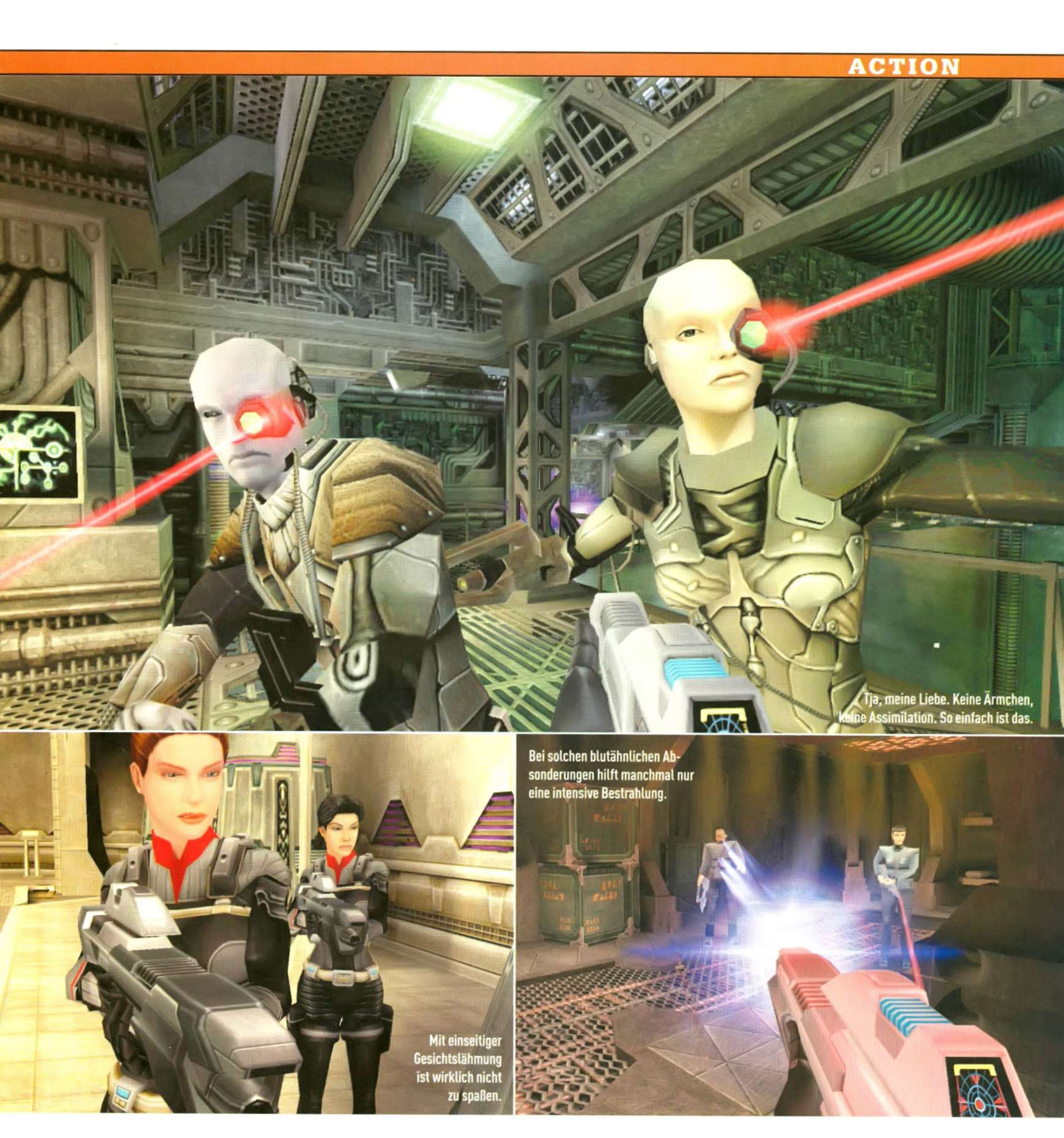
1701-E und erfahren von einer bislang unbekannten Alienrasse, die mächtig Stunk macht. Und wer wäre für diese riskante Erziehungsmaßnahme besser geeignet als Sie? Richtig, niemand.

LÄNGERE SPIELDAUER

Denken Sie mal kurz nach. Was hat Ihnen an *Star Trek Voyager: Elite Force* nicht so gut gefallen? Falls es die relativ kurze Spieldauer war, dürfen Sie sich auf den Nachfolger freuen. In *Elite Force 2* stehen zwölf Missionen an, die in bis zu sieben umfangreiche Unterlevels aufgeteilt sind. Das garantiert laut den Entwicklern doppelt so langes Shooter-Vergnügen. Ihre gefährliche Reise führt Sie in der Rolle von Alex Munro an zahlreiche Orte des Science-Fiction-Universums. So waten Sie beispielsweise durch moskitoverseuchte Sümpfe, besuchen futuristische Städte, erkunden dunkle Höhlen und stampfen über sandbedeckte Wüstenlandschaften. Dass diverse Einsätze innerhalb der Enterprise oder Abstecher zu einem riesigen Borg-Kubus nicht fehlen dürfen, versteht sich fast von selbst. Um für Abwechslung bei Ihren Aufträgen zu sorgen, hat sich das Team von Ritual Entertainment etwas Besonderes einfallen lassen. Einige der Missionen finden auf der Oberfläche der Raumschiffe statt. Im Klartext heißt das: Sie plagen sich mit der Schwerelosigkeit herum und müssen Ihre Widersacher schwebend in die unendlichen Weiten des Weltraums pusten.

NUR GE-BORGT?

„Wir sind die Borg. Sie werden assimiliert. Widerstand ist zwecklos." Drei kurze, prägnante Sätze, die jedem Liebhaber der *Star Trek*-Abenteuer zu gleichen Teilen Freude und eine Gänsehaut bescheren. Freude? Natürlich. Schließlich sorgen die blasshäutigen Gestalten mit dem Laserscanner im Auge stets für allerhand Action. Die Knilche sind aber nicht die einzigen Streitsüchtigen, die sich Ihnen in *Elite Force 2* in den Weg stellen. Mit von der Partie: die harschen Klingonen und die hochnäsigen Romulaner. Darüber hinaus geben sich auch neue Völker ein Stelldichein. Eine



Tja, meine Liebe. Keine Ärmchen, keine Assimilation. So einfach ist das.

Bei solchen blutähnlichen Absonderungen hilft manchmal nur eine intensive Bestrahlung.

Mit einseitiger Gesichtslähmung ist wirklich nicht zu spaßen.

der Rassen erinnert an eine Mischung aus Gottesanbeterin und Kaulquappe. Sie sind zwar nicht so winzig wie die Froschbabys, dafür aber mindestens genauso flink und eklig. Egal wohin Sie in deren Territorium treten, ständig kleben Ihnen die Plagegeister am Bein. Ist aber auch verständlich. Sie würden sich ja auch wehren, wenn jemand einfach unerlaubt durch Ihre Wohnung stapft, oder? Das Lästige an den Burschen ist vor allem, dass sie stets in riesigen Herden auftreten. Wie sich die restlichen Burschen schimpfen, die plötzlich auf Ihrer intergalaktischen Fußmatte stehen und Krawall schlagen, ist bis zum jetzigen Zeitpunkt nicht bekannt.

MEHR SAFT IM ROHR

Bei dem versprochenen, großen Aufkommen an Feinden ist es natürlich von Vorteil, ein deftiges Waffenarsenal im Gepäck zu wissen. Auf 13 futuristische Ballermänner dürfen Sie zurückgreifen. Den Großteil der tödlichen Gerätschaften kennen Sie bereits aus dem Vorgänger. Beispielsweise das Phaser-Kompressionsgewehr, die Tetryon Gatling Gun (Maschinengewehr mit rotierenden Läufen) und den Granatwerfer. Neu hinzu kommt unter anderem ein klingonisches Schwert namens Bat'leth, ein romulanischer Disruptor und ein multifunktionaler Raketenwerfer, bei dem Sie verschiedene Geschosse anwählen dürfen. Bei jedem Schießeisen stehen Ihnen ein primärer und ein sekundärer Feuermodus zur Verfügung. Es ist sogar bekannt, dass mindestens eines Ihrer mörderischen Schätzchen eine dritte Funktion besitzt, bei der Sie beide Feuermodi gleichzeitig betätigen müssen. Das wohl hilfreichste Objekt in Ihrem Arsenal ist der veränderte Tri-Corder. Konnten Sie zuvor nur die Gegend scannen, um Kontrahenten zu finden, bietet sich jetzt eine breite Palette an Möglichkeiten: Sie kommunizieren mit Computersystemen. Die eingebaute Nachtsichtfunktion erleichtert es Ihnen, dunkle


Hier sehen Sie die neueste Winter-Mode von C&A. Vermummung ist angesagt.


Was macht denn ein Predator mitten im Star-Trek-Universum? Egal, den fiesen Wicht bratzen wir einfach weg.


Nutze die „Versteck-dich-List", der Borg zu blöd zum Finden ist.


Doofer Alkohol: Nach einer langen Nacht mit 30 Wodka-Redbull klappt es auch nicht mehr mit dem Zielen.

Plätze zu erkunden. Und der integrierte Strukturmesser öffnet verschlossene Türen und findet Störquellen im Warpantrieb. Kurz: Klein, aber oho.

FÜR AUGE UND OHR

Damit Sie nach Ihren Einsätzen nicht dumm aus der Uniform schielen, beschert Ihnen *Elite Force 2* diverse Mehrspielermodi. Eine feste Zahl nennen die Entwickler bislang nicht. Sicher ist jedoch, dass sich die Modi aus denen des Vorgängers und Teilen der Erweiterung zusammensetzen. Im Klartext: Sie dürfen sich in jedem Fall auf heiße Gefechte mit anderen Zockern beim Holomatch (Deathmatch), Team-Holomatch und Capture the Flag freuen. In puncto Grafik haben die Macher von *Heavy Metal F.A.K.K. 2* mit der Q3-Engine herumhantiert. Das Ergebnis kann sich bereits jetzt sehen lassen. Obwohl noch der letzte Feinschliff fehlt, wirken die Charaktere detaillierter als im ersten Teil und ähneln mehr ihren TV-Vorlagen. Die Szenarien sind großräumig und in ihrer farblichen Gestaltung ansprechend. Auch für akustische Höhepunkte ist gesorgt: In der US-Fassung spricht Schauspieler Patrick Steward (Jean-Luc Picard) sämtliche Dialoge seines virtuellen Doubles. Bei der deutschen Version bleibt anzunehmen, dass dies die jeweiligen Synchronsprecher übernehmen. Hoffen wir's. TANJA BUNKE

ST: ELITE FORCE 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Ritual Ent./Activision
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	1. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Elite Force, UT 2003
INTERNET:	www.eliteforce2.com

KOMMENTAR

TANJA BUNKE



Ich bin wirklich auf *Elite Force 2* gespannt. Vor allem, weil die Entwickler doppelt so langen Spielspaß versprechen. Und der kam im ersten Teil und der mehr als enttäuschenden Erweiterung wirklich zu kurz. Na ja, wenn sich die Jungs und Mädels von Ritual Entertainment an den Erscheinungstermin halten, dauert es ja nicht mehr lang. Dann kann ich endlich dieses Klingonen-Schwert schwingen und aus meinen Kollegen Schaschlik machen. Raaaatschiiiiiing.



AMERICAN CONQUEST
----- Three Centuries of War -----
Von den Machern von Cossacks!
RELEASE: 4. QUARTAL 2002
In Cossacks brennt Europa - in American Conquest die Neue Welt - und zwar lichterloh!
1492 betreten Sie als Christoph Kolumbus Amerika und entfachen damit über 300 Jahre hinweg einen kriegerischen Flächenbrand mit hitzigen Gefechten um Land, Reichtümer und die Freiheit.
• Episches Echtzeit-Strategie-Spiel mit 3D-Terrain
• Realistische Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten
• 4 Kampagnen mit mehr als 40 Missionen
• 5 Multiplayer-Modi über LAN oder Internet
• 12 unterschiedliche Nationen und Stämme
• 100 verschiedene Einheiten und über 100 Gebäude
• Diplomatie-System, Kampfmoral, Kartengenerator, u.v.m.!
GameStar "Sehr gut"
Ausgabe 07/02
www.americanconquest.de
Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7
GSC GAME WORLD
cdv www.cdv.de
CDV Software Entertainment AG ist am Neuen Markt notiert, WKN: 548 812
© 2002 CDV Software Entertainment AG. Angebot freibleibend, Änderungen und Druckfehler vorbehalten.



- 12 Karten
- 20 Waffen
- 5 Spielmodi
- Genauere Trefferzonen als *CS*
- Selbst entwickelte Grafik-Engine DVA

Bei den Tanzschritten kam es während der ersten Probe zu Unstimmigkeiten.

Nenn mich nicht Counter-Strike!

Ähnlichkeiten mit dem Shooter-Klassiker sind unübersehbar. Doch gegen diesen aufgestylten Schwedenbrocken sieht CS nur noch aus wie Dieter Bohlen: echt alt.

AUF DVD

CS mit schöner Grafik

VIDEO: Wir zeigen, was außer den Entwicklern noch kaum jemand zuvor gesehen hat: Spielszenen aus New World Order.

Sozialer Abstieg in Schweden: Ein Camper verteidigt eine leer stehende Wohnung.

Die gleiche Stelle von außen: Schießerei um die Wagenschlüssel.



Blas' sie alle weg!

GEWINNEN SIE DEN ULTIMATIVEN SPIELE-PC IM WERT VON 3.000 EURO!

Ihr PC hat sein Verfallsdatum längst überschritten und riecht bei den neuesten 3D-Spielen wie eine alte, rostige Friteuse? Dann würden wir uns freuen, Ihnen das ultimative High-End-Übergeschoss an den Start zu fahren! Sie müssen nur eine fiese Schätzfrage beantworten:

Die Preisfrage:
Wie kurzsichtig ist Harald Fränkel auf dem linken Auge (Angabe in Dioptrien)?

Schreiben Sie die Lösung an:
COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Du kan förbättra dig svenska", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Oder per E-Mail an: gewinnspiel@pcaction.de (Kennwort nicht vergessen!)

bigben interactive

Mitmachen dürfen alle Leser der PC ACTION, ausgenommen die Mitarbeiter von Big Ben Interactive, Indigo Pearl und Computec Media. Einsendeschluss ist der 18. November 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich von uns benachrichtigt. Der Preis kann nicht bar ausbezahlt werden.

Der ultimative NWO-Power-PC

Mainboard: Tyan S 2466N4M: das vorläufig letzte Wort in Sachen Motherboard

Grafikkarte: ATI Radeon 9700 Pro: eine der derzeit schnellsten Grafikkarten, 100 % DirectX-9-kompatibel, 128 MByte Speicher

Soundkarte: Creative Sound Blaster Audigy 2: THX-zertifizierte 6.1-Soundkarte mit Dolby Digital Surround Ex-Decodierung, DVD-Audio-Wiedergabe mit 24 Bit/192 kHz, 106 dB Rauschabstand, voller 24/96-Aufnahme und -Wiedergabe und EAX-Advanced-HD auf sieben Kanälen

Prozessoren: Zwei parallel geschaltete AMD-Athlon-MP-2200-Plus-Prozessoren sorgen für bestmögliche Performance.

Speicher: Corsair: 2x 512 MByte, CM73SD512R-2100. Xtreme Memory-Speed von Corsair – der High-Speed-Speicher von den Memory-Profis

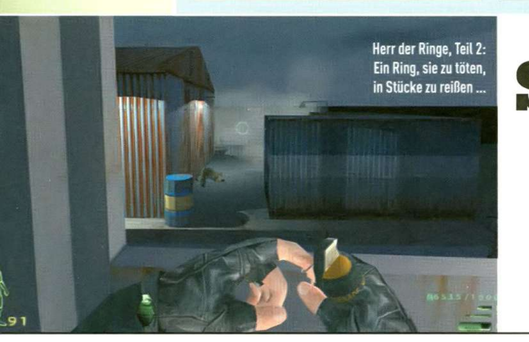
Plus: 80-GByte-Festplatte und DVD-Laufwerk










Herr der Ringe, Teil 2: Ein Ring, sie zu töten, in Stücke zu reißen ...

So. Was nehmen wir denn noch? Eine AK5? Ja, in Ordnung, die kann man immer gebrauchen. Munition nicht vergessen. Dazu vielleicht noch eine Hand voll Rauchgranaten? Aber immer! Jetzt noch eine Mini-Uzi und die Party kann steigen. Sie ahnten es bereits: Natürlich betreiben wir keine illegalen Waffengeschäfte. Den genannten virtuellen Kram brauchen wir für *New World Order*, einen Mehrspieler-Shooter aus Schweden. Mit einem markanten „Let's go, go, go, go!" beginnt die erste Spielrunde.

KENN ICH SCHON, ODER?

Nicht nur akustisch offenbaren sich Parallelen zu gewissen anderen Spielen: „Ja, *Counter-Strike* ist unser Vorbild", gibt Chef-Programmie-

Bei den Dreharbeiten zu Indiana Jones 4 kam es zu Schießereien.

rer und Spieldesigner Jim Malmros zu. „Wir haben uns jede Menge Taktik-Shooter angesehen und versucht, unser Spiel besser zu machen." Zugegeben: *Counter-Strike* war seinerzeit der absolute Renner. Mittlerweile verabschiedet sich aber ein Spieler nach dem anderen aus der virtuellen Terroristen- und Antiterroristen-Szene. Der Grund: Das Spiel sieht aus, als sei es drei Jahre alt. Und das ist es! Offizielle Abhilfe soll(te) *Condition Zero* bringen. Wie wir allerdings aus für gewöhnlich gut unterrichteten Quellen wissen, verschiebt sich der Nachfolger erneut und kommt wohl nicht mehr in diesem Jahr in die Verkaufsregale. Unangenehm für die wartenden Fans, gut für die Konkurrenz: In Malmö verpasst Termite Games ihrem Mehrspieler-Shooter derzeit den letzten Feinschliff. Mitte November erscheint das Spiel, das das *CS*-Spielprinzip auf den nächsten Level hieven könnte. Übrigens auch in Deutschland völlig unzensiert. Obwohl das mit zehn Mann überschaubare Team momentan alle Hände voll zu tun hat, durfte PC ACTION für Sie einen exklusiven Blick hinter die Kulissen werfen. In einem Blitzbesuch vor Ort tauchten

Was geht, alter Schwede?

Spieleentwickler leben in der Regel von Nikotin und Cola. So auch Jim Malmros von Termite Games. Warum saugt der Chef-Programmierer und Designer den Kram in sich auf wie ein trockener Schwamm? Nur für Sie, damit das Spiel fertig wird!



Jim Malmros, Chef-Programmierer Termite Games

Wir sprachen mit Chef-Programmierer Jim Malmros über die Zukunft von *New World Order*.

PC ACTION Hallo Jim! Seit wann entwickelt ihr *New World Order* und was beschäftigt euch derzeit?
Jim Malmros: Begonnen haben wir vor etwa einem Jahr und sieben Monaten. Momentan optimieren wir die Karten, eliminieren Fehler und bauen noch fehlende Grafiken, Animationen oder Sounds ein, damit das Spiel pünktlich erscheinen kann.

PC ACTION Wart ihr vorher schon an bekannten Spielen beteiligt?
Jim Malmros: Nein, *New World Order* ist unser erstes großes Spiel. Wir sind sozusagen ins kalte Wasser gesprungen.

PC ACTION Dann habt ihr bestimmt gar keine Ahnung wie man gute Spiele entwickelt. Warum also soll sich jemand *New World Order* kaufen?
Jim Malmros: Weil wir wirklich versucht haben herauszufinden, was Spieler wollen und worauf sie abfahren. Es gibt jede Menge Programmierer und Spieldesigner, die ein technisch hervorragendes Spiel auf die Beine stellen können, das letztendlich aber doch langweilig ist. Ich bin stolz darauf, dass wir gerade in diesem Punkt keine Kompromisse gemacht haben. *New World Order* macht einfach Spaß.

PC ACTION Warum?
Jim Malmros: Durch die richtige Mischung aus Bekanntem und Neuem. Um den Spielspaß zu steigern, wollten wir zuerst zahllose frische Spiel-Elemente einbauen. Nach einiger Zeit haben wir jedoch herausgefunden, dass das so nicht funktioniert. Gerade wenn das Spiel zu komplex wird, verliert der Spieler den Spaß. Spaß ist das Endresultat aus der Kombination verschiedener Aspekte. Man kann Spielspaß nicht an einer einzelnen Eigenschaft festmachen. Es war und ist unser größter Wunsch, *New World Order* realistisch zu gestalten, um möglichst tief in die Spielwelt eintauchen zu können.

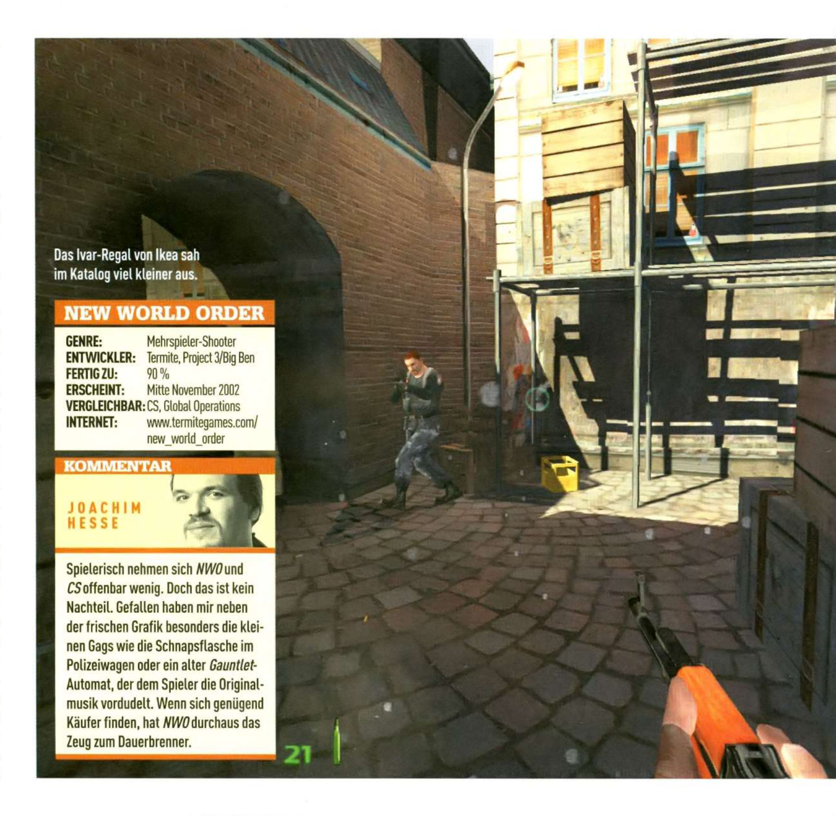
PC ACTION Wie realistisch sind denn zum Beispiel die Waffen im Spiel?
Jim Malmros: Sehr. Die Schussgeschwindigkeit stimmt mit dem Original überein. Auch die Schadenswirkung orientiert sich an den Originalen.

PC ACTION Wie reagierst du auf den Vorwurf, Jugendliche würden so an den Umgang mit Waffen gewöhnt?
Jim Malmros: Ich denke nicht, dass *New World Order* ein Spiel ist, bei dem man lernt, zu töten. Wir alle wissen, dass es im echten Leben beispielsweise eine Menge Geschick braucht, um mit einer Waffe umzugehen. Das lernt man nicht im Spiel. Wir waren auch nur bis zu dem Punkt realistisch, an dem der Spielspaß verloren geht. Zu versu-

wir ein in die Welt des Global Assault Teams (GAT) und dessen Gegenpol, dem Syndikat.

BIG BROTHER

Ausgelegt ist *New World Order* eindeutig auf Netzwerk- und Internetgefechte. Theoretisch bis zu 128 Mitspieler gleichzeitig dürfen sich auf zwölf Karten und mit 20 Waffen austoben. „Je nachdem, wie viel Zeit uns am Ende noch zur Verfügung steht, könnte die Zahl der Schießeisen noch wachsen", sagt Malmros. Doch auch ein Modus für Einzelspieler wurde nicht vergessen. Dort müssen in einer Kampagne alle Karten hintereinander gemeistert werden. Doch das ist nicht die einzige Besonderheit: „Der größte Unterschied zum Mehrspielermodus ist der so genannte Satellite-Commander. Er beobachtet die Missionen von außen und hilft Ihnen mit Tipps weiter. Wir haben uns dabei vom Film *Staatsfeind Nr. 1* inspirieren lassen." Von den Qualitäten der Bots konnten wir uns noch nicht überzeugen. Doch wenn alles klappt, holen wir das in der nächsten Ausgabe im Test nach. Grafik und Spielgeschehen hinterließen auf alle Fälle einen guten Eindruck. JOACHIM HESSE



Das Ivar-Regal von Ikea sah im Katalog viel kleiner aus.

NEW WORLD ORDER

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Termite, Project 3/Big Ben
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Mitte November 2002
VERGLEICHBAR:	CS, Global Operations
INTERNET:	www.termitegames.com/new_world_order

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Spielerisch nehmen sich *NWO* und *CS* offenbar wenig. Doch das ist kein Nachteil. Gefallen haben mir neben der frischen Grafik besonders die kleinen Gags wie die Schnapsflasche im Polizeiwagen oder ein alter *Gauntlet*-Automat, der dem Spieler die Originalmusik vordudelt. Wenn sich genügend Käufer finden, hat *NWO* durchaus das Zeug zum Dauerbrenner.

chen, den echten Umgang mit Waffen mittels Tastatur und Maus umzusetzen, ist ohnehin unmöglich. Ich habe deshalb keine Bedenken.

PC ACTION Welche Spielmodi gibt es?
Jim Malmros: Bomben entschärfen ...

PC ACTION ... das klingt nach *Counter-Strike*.
Jim Malmros: Ja, das ist in der Tat *Counter-Strike* sehr ähnlich. Wie ich vorhin schon erwähnte, wollten wir zu Beginn quasi das Rad neu erfinden. Wir stellten eine lange Liste mit Features zusammen, die wir alle im Spiel sehen wollten. Als wir einige davon ausprobierten, stellten wir fest, dass sie zum Teil zu komplex waren und keinen Spaß machten. Also entwickelten wir zunächst eine solide Basis, auf der wir vorsichtig aufbauten. Die Grundidee vom Bombenlegen und -entschärfen gehört zu dieser Basis.

PC ACTION Akzeptiert. Doch jetzt zu den Spielmodi.
Jim Malmros: Okay. Wir haben also einen Spielmodus mit einer riesigen Atombombe. Ein Team muss den Zeitzünder aktivieren, das andere muss ihn stoppen. Da sich der Timer nicht zurückstellen lässt, wird es zum Ende einer Spielrunde sehr eng. Fünf Sekunden können über Sieg und Niederlage entscheiden. Wie in *Counter-Strike* müssen auch in *New World Order* Geiseln befreit werden. Es gibt einen Modus namens „Team Escape", bei dem eine Mannschaft aus dem Level fliehen muss. Natürlich bieten wir auch Team-Deathmatch, bei dem entweder alle Gegner abgeschossen werden müssen oder eine bestimmte Zeit gespielt wird. Als Server-Option in allen Runden steht seit ein paar Tagen zusätzlich noch der so genannte „Respawn-Mode" zur Verfügung, das heißt, die Spieler müssen nach ihrem Ableben nicht mehr warten, bis die Runde fertig gespielt ist. Man kann nur gewinnen, indem man die jeweiligen Missionsziele erfüllt.

PC ACTION Wenn du schon die ganze Zeit Cheater-Strike erwähnst: Welche Maßnahmen trefft ihr, um zu vermeiden, dass geschummelt wird?
Jim Malmros: Wir haben wesentlich mehr Möglichkeiten, um Schummeleien zu verhindern. Unser gesamtes Render-System nimmt uns in diesem Fall die meiste Arbeit bereits ab. Es ist beispielsweise nicht möglich, durch Wände zu sehen. Der Rest ist wie eine Art Kopierschutz. Wir haben alles so sicher wie möglich gemacht, aber es gibt immer Wege, diese Dinge zu umgehen. Sollte das passieren, werden wir uns darum kümmern.

PC ACTION Themenwechsel: Was hat es mit dem Rang-System in NWO auf sich?
Jim Malmros: Für jeden Treffer erhält der Spieler Ranking-Punkte. Wenn du einen Gegner erwischst, bekommst du Punkte hinzu, wenn du ein Mitglied deines eigenen Teams triffst, verlierst du Punkte. Je stärker du dein Gegenüber verletzt hast, desto mehr Zähler bekommst du. Mit genügend Punkten steigt deine Spielfigur einen Level auf und bekommt Zugriff auf neue Waffen. Aber Achtung: Man kann auch seinen Rang wieder verlieren. Auf den unteren Levels stehen nur leichte Waffen zur Verfügung. Andererseits kann man damit natürlich schneller laufen. Es ist eine gute Balance, um das Spiel kennen zu lernen.

PC ACTION Wie viele Karten gibt es?
Jim Malmros: Zwölf. Für ein Spiel mit einer derart aufwendigen Technik war das mehr als genug Arbeit. Schätzungsweise zwei- bis dreimal mehr Arbeit als bei früher erschienen Spielen. Wir haben zudem alle Karten für die fünf Spielmodi ausgelegt.

PC ACTION In welchen Ländern kommen Spieler von *New World Order* zum Einsatz?
Jim Malmros: Auf der ganzen Welt. Südamerika, Schweden, Kalifornien und so weiter.

PC ACTION Gibt es auch einen Level, der in Deutschland beheimatet ist?
Jim Malmros: Nein, derzeit nicht.

PC ACTION Dann wird keiner das Spiel kaufen.
Jim Malmros: Okay, wir bauen noch eins ein (lacht). Es ist auf jeden Fall auch bereits ein Add-on geplant, um das Spiel zu vergrößern.

PC ACTION Plant ihr auch, freie Mod-Entwickler und Karten-Designer zu unterstützen?
Jim Malmros: Auf alle Fälle! Wir wollen unsere Level-Editor-Werkzeuge veröffentlichen. Man wird sich die Gratis-Version von 3D Studio Max aus dem Internet laden können, die mit unseren Tools kompatibel ist.



- 6 Kapitel mit über 30 Missionen
- Mehr als 100 Missionsziele
- 13 Waffen (2 neue)
- 10 Torpedo-Arten
- 4 Schiffe
- 12 Protagonisten
- Nichtlineare Spielgeschichte
- Kein Mehrspielermodus

Zu eng? Da hilft nur Äuglein schließen, Zähne zusammenbeißen und mit Vollgas durch.

Verflucht feucht!

Sie kommen bei Badewannen-Spielchen nicht mehr auf Touren? Dann richten Sie Ihre Glubschaugen auf AQUANOX 2: REVELATION. Hier ist „Action en nass" garantiert.

Wenn Opa an seinem Cadillac rumbastelt, ohne die Brille aufzusetzen, könnte das Resultat ungefähr so ausschauen.

Emerald „Dead Eye" Flint ist echt ein cooler Typ. Rettet er doch die ganze Menschheit in *Aquanox* vor der sicheren Vernichtung durch bösartige Urzeitviecher. Trotzdem hat der Bursche einen Makel, der ihm die verdiente Hauptrolle im zweiten Teil der Tiefsee-Hatz verwehrt: Er ist zu alt. „Da es sich um eine kühne Schatzsuche dreht, brauchen wir frisches Blut. Wir wollen den Spieler schließlich nicht schon wieder den Weltuntergang abwenden lassen", geben die Jungs von Massive Entertainment zu Papier. Und das heißt im Klartext: Vorhang auf für William Drake. Falls Sie nun einen hartgesottenen Kerl erwarten, der die Ischen reihenweise in sein Bötchen schiebt, müssen wir Sie allerdings enttäuschen. William Drake ist zwar jung und knackig, aber auch der Inbegriff eines typischen Langweilers. Nachts träumt er von den waghalsigsten Abenteuern und tagsüber kutschiert er brav Handelsgüter durch den Ozean. Bis ihn plötzlich der Notruf eines fremden Schiffes erreicht. Hilfsbereit, wie er ist, startet er sofort eine Rettungsaktion und landet damit unfreiwillig im Fahrwasser von geldgeilen Schatzjägern.

ALLES WIRD BESSER?

Diverse Hardwareprobleme, dürftige Zwischensequenzen und nervig lange Textpassagen – die optisch beeindruckende Unterwasser-Schlacht *Aquanox* sorgte vor gut einem Jahr für allerlei Aufregung. Mit *Aquanox 2: Revelation* soll alles besser werden. Zwar ist



AUF DVD

Machen Sie Ihre Gegner nass

VIDEO: So planschen Sie in Aquanox 2: Revelation.

Selbst Bodenfahrzeuge wie dieser Kiesschaufelbagger, wollen Ihnen an die Schiffsschraube.

Im Dunkeln ist gut munkeln? In der düsteren Welt von Aquanox 2 brauchen Sie fast einen Tastsinn, um voranzukommen.

das uns vorliegende Muster noch nicht ganz ausgereift, vor allem hinsichtlich Schwierigkeitsgrad und Gegner-KI. Es lässt sich aber nicht von der Flosse weisen, dass sich einiges im Staate Aqua getan hat. Bestes Beispiel liefern die Gespräche mit den Nichtspielercharakteren. Wenn Sie also Hinz und Kunz in der Bar antreffen, labern diese Ihnen nicht mehr die Ohrmuschel vom Schädel. Vielmehr gestalten sich die Unterhaltungen recht kurz und sind mit spritzigen Kommentaren garniert – à la „Ich schwör's bei den Eiern meiner Oma". In puncto Grafik haben die Macher den Hobel ebenfalls zur Hand genommen. Die knallbunten Szenarien mussten einer düsteren Spielwelt weichen, die durch die neueste Version der krass-Engine realistischer wirkt. Und da der damalige Knackpunkt DirectX8 heutzutage zur Standardausstattung gehört, sollten auch die Rechner nicht mehr mucken.

TOTGENAGELT!

Wie im Vorgänger stehen über 30 Missionen auf dem Fahrtenprogramm. Die jeweiligen Ziele der Levels – mehr als 100 an der Zahl – unterteilen sich in Haupt- und Bonusaufgaben. Geleiten Sie in einem Einsatz beispielsweise ein Unterseeboot sicher durch ein Minenfeld, liegt es an Ihnen, ob Sie den Auftrag als abgeschlossen ansehen oder erst einmal die Gegend erforschen. Schließlich könnte im Nachhinein noch die eine oder andere Order aufpoppen. Aber Vorsicht bei Ihrer Vorgehensweise: *Aquanox 2* setzt seinen Kurs klar in Richtung *Schleichfahrt*. Die bislang bewährte Taktik „Huch, Gegner! Schnell die dicksten Torpedos laden und rein in die Menge" ist nur selten erfolgreich. Ratsamer ist es, sich ungesehen an die Widersacher heranzupirschen und sie einzeln ins Reich von Poseidon zu schicken. Da sich durch die veränderte Grafik auch die Sichtweite drastisch reduziert, ist Ihr strategisches Geschick umso mehr gefordert. Kommen Sie trotz aller Vorsicht in Bedrängnis, steht Ihnen ein ansehnliches Waffenarsenal zur Verfügung, das sich aus dem Treibgut besiegter Gegner automatisch aufstockt. Zu den elf bekannten Wummen gesellen sich zwei neue: ein zielsuchender Raketenwerfer und eine Art Zimmermann-Maschinengewehr, mit dem Sie wortwörtlich Ihre Gegner totnageln. TANJA BUNKE

AQUANOX 2

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Massive Ent./JoWood
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	15.11.2002
VERGLEICHBAR:	Schleichfahrt
INTERNET:	www.aquanox.de

KOMMENTAR

TANJA BUNKE



Die bunte Spielwelt des Vorgängers fand ich persönlich ansprechender. Nichtsdestotrotz muss man den Jungs von Massive Entertainment auf die Schulter klopfen: Kritikpunkte wurden ausgemerzt und etliche Verbesserungen vorgenommen. Wenn jetzt noch die letzten Mängel behoben sind, kann eigentlich nichts mehr schief laufen. Kleine Notiz am Rande: Der fehlende Mehrspielermodus soll mit einer Erweiterung folgen.



77 Dinge ...

... die Sie über ANNO 1503 wissen sollten! Am 25. Oktober steht der Nachfolger des meistverkauften PC-Spiels in den Läden – zuschlagen oder abwinken?

1. Sunflowers versprach den Fans einen Mehrspielermodus für mindestens sechs Spieler via Netzwerk und Internet. Allerdings bleibt es nur beim Versprechen.
2. Im November soll ein kostenloses Update erscheinen, das die geplanten Mehrspieleroptionen nachreicht.
3. Der Programmcode von *Anno 1503* ist dreimal so umfangreich wie bei *1602*.
4. Besitzer älterer Systeme schauen bei *Anno 1503* nicht in die Röhre – bereits ab einem Pentium 2 mit 500 MHz, 64 MB RAM und knapp einem Gigabyte freiem Festplattenspeicher kann's losgehen.
5. Qualität hat ihren Preis – mit satten 50 Euro ist *Anno 1503* rund 20 Prozent teurer als herkömmliche Neuerscheinungen.
6. Erst spielen, dann kaufen? Kein Problem, im November soll die Demo-Version erscheinen.
7. Die Demo und viele weitere Infos gibt es auf der offiziellen Homepage unter www.anno1503.de.
8. Genau wie der erste Teil bietet auch *Anno 1503* drei Spielmodi.
9. Im Endlosspiel warten acht Karten mit frei wählbaren Startbedingungen. So können Sie im Vorfeld unter anderem Gegnerzahl, Inselgrößen und verfügbare Ressourcen festlegen.
10. Die zehn Einzelszenarien sind in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt. Mal müssen Sie ein Piratennest ausräuchern, schnellstmöglich eine Stadt mit 3.000 Einwohnern bauen oder mit den Computergegnern um die Wette siedeln.
11. Die Kampagne besteht aus zehn Missionen. Die Levels werden nach und nach freigeschaltet und sind mit einer spannenden Hintergrundstory verknüpft. Die Einsatzbesprechung erfolgt allerdings grundsätzlich nur in Textform.
12. Das Spiel bietet drei Lernabschnitte (Entdecken & Siedeln; Handeln & Diplomatie; Kampf), die Sie mit den wichtigsten Funktionen vertraut machen.
13. Wer im Spiel nicht weiterkommt, klickt auf das umfangreiche Hilfesystem mit seiner praktischen Stichwortsuche.
14. Das *Anno*-Entwicklerteam Max Design besteht aus gerade einmal acht festen Mitarbeitern.
15. Ursprünglich für 2001 geplant, verzögerte sich die Veröffentlichung immer wieder – eigentlich sollte *Anno 1503* im März dieses Jahres erscheinen. Im Februar verschob sich der Termin dann noch einmal auf den 25. Oktober 2002.
16. Der Vorgänger und dessen Add-on *Neue Inseln, Neue Abenteuer* wanderten mehr als eine Million Mal über die Ladentheken.

DIE NEUE WELT

17. Das Entwicklerteam Max Design entwickelte eine völlig neue Engine, die die Spieldarstellung auf einem echten 3D-Terrain mit zoom- und drehbaren Höhenabstufungen ermöglicht.
18. Die Farbtiefe beträgt 16,7 Millionen Farben – *Anno 1602* kam noch mit 256 aus.
19. Es gibt drei Zoomstufen und vier Perspektiven, die jeweils in 90-Grad-Schritten drehbar sind.
20. Nicht schlecht! Die Spielwelt von *Anno 1503* ist sieben Mal größer als beim ersten Teil.
21. Die liebevollen Animationen der Spielfiguren sind nett anzuschauen, was auch an der höheren Zahl von Animationsstufen liegt.
22. Die einzelnen Gebäude stehen nicht in Reih' und Glied, sondern kreuz und quer in der Stadt – das sorgt für ein realistisches mittelalterliches Stadtbild.
23. Gab es bei *Anno 1602* gerade mal 90 Gebäude, dürfen Sie nun mehr als 300 Gebäude errichten.
24. Das Gelände weist 32 verschiedene Höhenstufen auf.
25. Bereits beim Blick auf die Spielwelt sind nahezu alle relevanten Informationen ersichtlich. Nervige Textwüsten von Statistiken und sonstigen Infos? Nicht bei *Anno 1503*!
26. Mit den Azteken, Afrikanern, Beduinen, Eskimos, Mauren, Mongolen, Indianern, Südseebewohnern und den Venezianern bevölkern neun verschiedene Rassen die *Anno*-Welt.



Im Endlosmodus dürfen Sie nach Herzenslust riesige Städte aus dem Boden stampfen.



Bei dieser Mission muss das Schiff aus der eisigen Polarzone befreit werden.

27. Jede der neun Bevölkerungsgruppen hat charakteristische Gebäude, Figuren und Verhaltensweisen. So gelten die Mongolen beispielsweise als besonders kriegerische Zeitgenossen.
28. In der neuen *Anno*-Welt gibt es sechs Klimazonen.
29. Im Dschungel sind die Afrikaner, Azteken und Polynesier zu Hause. Baumwolle und Zuckerrohr gedeihen hier besonders gut.
30. Die Mongolen sind am ehesten in der Tundra anzutreffen, außerdem wird hier das Salz abgebaut.
31. Wertvolle Edelsteine, Gold und Gewürzstauden sind vermehrt in der Steppe zu finden. Hier fühlen sich Beduinen und Mauren am wohlsten.
32. In der Polarzone haben die Eskimos ihre Iglus errichtet. Aus dem Speck der Wale können sie Lampenöl gewinnen.
33. Die nordische Zone erinnert an Mitteleuropa und beherbergt die Venezianer. Neben Marmor finden sich hier Wein, Heilkräuter und Hopfen bis zum Abwinken.
34. Tabak, Wein und Baumwolle gedeihen in der Prärie vorzüglich. Hier ist zudem die Wahrscheinlichkeit am größten, auf Indianer zu stoßen.
35. Weidmannsheil! In *Anno 1503* tummeln sich über 50 Tierarten, die bis auf wenige Ausnahmen allesamt erlegt werden dürfen.
36. Es gibt auch größere Inseln, die mehrere Klimazonen auf einem einzigen Eiland beherbergen.
37. Praktisch: Ein Fruchtbarkeitsbalken zeigt mittels einer Farbskala vor dem Bau an, wie gut Kartoffeln, Getreide oder Baumwolle dort gedeihen.
38. Sechs Schiffstypen (drei Handels-, drei Kriegsschiffe) schippern über die Meere der *Anno*-Welt.
39. Mit Schiffen unterwegs sind neben Ihnen und den Computergegnern nur die Venezianer und natürlich die Piraten.
40. Ihre Einwohner durchleben fünf verschiedene Zivilisationsstufen (Pionier, Siedler, Bürger, Kaufmann, Aristokrat). Je höher die Zivilisationsstufe, desto schmucker ist das Wohnhaus und desto mehr Leute passen rein.
41. Erst wenn Sie bestimmte Waren anbieten und bedeutende Bauwerke errichten, erfolgt der Aufstieg zur nächsten Stufe.
42. Adelige sind zwar teuer im Unterhalt und verlangen nach Luxusgütern, sorgen aber zugleich für Recht und Ordnung und verhindern Unruhen.
43. Bei *Anno 1503* gibt es knapp 60 Waren und Rohstoffe. Da sich die steigenden Ansprüche Ihres Volks nie auf einer einzigen Insel stillen lassen, müssen Sie früher oder später Waren importieren und Kolonien gründen.
44. Wege und Burgmauern können über mehrere Stufen hinweg verlegt werden.
45. Wer sein Staatsgebiet erweitern möchte, muss an den Grenzen seiner Siedlung Marktplätze und Kontore errichten.
46. Wer genug Adelige in seiner Bevölkerung hat, darf sich nach und nach ein eigenes Schloss bauen.

HANDEL & DIPLOMATIE

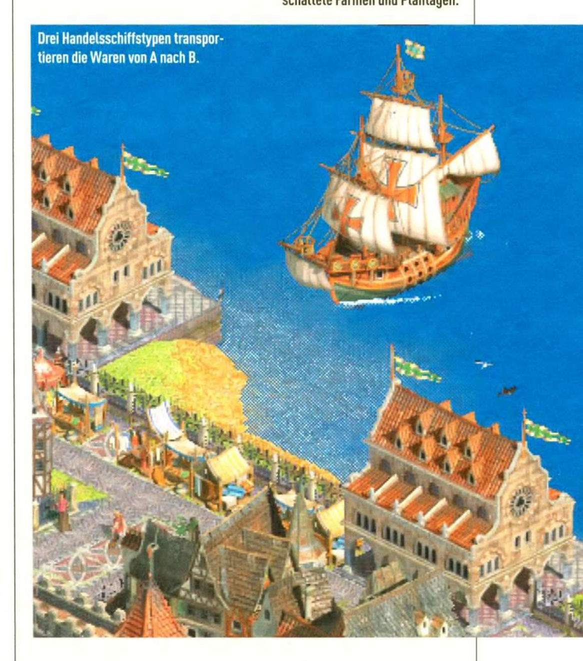
47. Lediglich durch die Einnahmen auf dem Markt kommt Geld von den Bürgern in den Staatssäckel.
48. Neue Waren und Produktionsketten werden erst nach und nach freigeschaltet – so bleibt das Spiel übersichtlich.
49. Ein Klick auf das Kontor anderer Staaten zeigt, welche Güter nachgefragt und angeboten werden.
50. Neu ist der passive Handel. In Ihrem Kontor stellen Sie ein, welche Waren Sie zu welchem Preis kaufen oder verkaufen möchten und die Computergegner beliefern Sie dann oder holen sich die benötigten Waren ab.
51. Mit der Automatik-Funktion lassen sich permanente Handelsrouten einrichten. Schiffe pendeln dann bis auf Widerruf zwischen Kontoren hin und her.
52. Handelsschiffe sind nur schwach bewaffnet - eine Eskorte ist ratsam.
53. Wer Auseinandersetzungen aus dem Weg gehen möchte, unterzeichnet mit benachbarten Völkern Friedensverträge oder geht Militärbündnisse ein.
54. Mit Geld oder Waren lässt sich die Zuneigung fremder Völker erkaufen.
55. Für Friedensverträge können Sie Tribut einfordern.
56. Wer sich mit den Piraten gut stellt, kann mit ihnen leckeren Rum, Musketen und Säbel tauschen.
57. Gegen Zahlung eines Obolus greifen Freibeuter unliebsame Gegner für Sie an.
58. Wer sich den Piraten entledigen will, muss deren Verstecke ausräuchern.


Die Einnahmen des Marktplatzes wandern direkt in den Staatssäckel.



Die Fragezeichen im Baumenü kennzeichnen noch nicht freigeschaltete Farmen und Plantagen.

Der Fruchtbarkeitsbalken zeigt vor dem Bau einer Farm an, wie ertragreich die Ernte ausfallen wird. In diesem Fall gedeihen Obst, Gemüse und Getreide besonders gut.


Drei Handelsschiffstypen transportieren die Waren von A nach B.

FORSCHUNG & ERKUNDUNG

59. Neu bei *Anno 1503* ist die Forschung. Beim Besuch von Schule und Universität generieren die Einwohner Wissen. Ist genügend Wissen vorhanden, dürfen Sie gegen Bargeld neue Erfindungen in Auftrag geben.
60. Neben sämtlichen militärischen Einheiten müssen auch die zwölf Spezialgebäude (Feuerwehr oder Bibliothek) erfunden werden.
61. Die Zivilisationsstufe begrenzt die maximale Wissensmenge. Um größere Neuerungen zu entwickeln, müssen Sie zunächst einmal Ihre vorhandene Siedlung ausbauen.
62. Folgende Technologiebäume können nach und nach erforscht werden: „Waffenproduktion", „Militärische Erweiterungen", „Marine" und „Zivile Forschung".
63. Wer neue Inseln erschließen will, muss ein Expeditionsschiff mit den nötigsten Rohstoffen (Ziegel, Holz, Werkzeug) und einem Scout losschicken.
64. Der Kundschafter ist neu und transportiert für Sie mit seinem Esel nicht nur zwei Arten von Waren, sondern entdeckt obendrein auch Rohstoffvorkommen in den Bergen.
65. Praktisch: Sobald ein Schiff nah an eine Insel heranfährt, erfahren Sie, welche Pflanzen auf diesem Eiland besonders gut gedeihen.

Der Bau von Spezialgebäuden wie dieser Kathedrale muss zunächst erforscht werden.



Ich glaub', es brennt! Wohl dem, der eine Feuerwache hat ...

DAS KAMPFSYSTEM

66. Das Kampfsystem wurde komplett neu konzipiert.
67. Zu den zwölf Militäreinheiten (unter anderem Lanzenträger, Armbrustschützen, Kanoniere, Sanitäter) gesellen sich drei unterschiedlich stark bewaffnete Kriegsschiffe.
68. Lebensbalken über den Einheiten geben Auskunft über deren Gesundheitszustand.
69. Krieg ist teuer – die Produktion einer schlagkräftigen Armee verschlingt Unmengen an Geld und Zeit.
70. Die günstigste Einheit sind die Speerträger.
71. Die schlagkräftigste Waffe von *Anno 1503* ist der Mörser. Er kann sogar auf größere Entfernungen verheerende Schäden anrichten.
72. Die begehbaren Burgmauern lassen sich nur von Artillerie zerstören, nicht von Infanterieeinheiten.
73. Die Steuerung der einzelnen Einheiten geht leicht von der Hand. Mit der Maus ziehen Sie einen Rahmen, ein Mausklick delegiert die Soldaten problemlos zu ihrem Ziel.
74. Je mehr Kampfeinsätze Ihre Krieger meistern, desto höher steigt ihr Erfahrungslevel und desto stärker sind sie in zukünftigen Auseinandersetzungen.
75. Einheiten, die auf Hügeln postiert sind, haben ein größeres Sichtfeld und eine höhere Reichweite.
76. In wahlweise sechs Formationen ziehen Ihre Einheiten auf Mausklick in den virtuellen Krieg.
77. Kleine Enttäuschung: Nicht mehr als schmückendes Beiwerk sind die Seekämpfe. Hier hat *Port Royale 2* eindeutig mehr zu bieten.


Die neuen Echtzeitkämpfe sind eine interessante Bereicherung des Spiels. Allerdings geht die Übersicht dabei oftmals flöten.

ANNO 1503

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Max Design/Sunflowers
FERTIG ZU:	98%
ERSCHEINT:	25. Oktober 2002
VERGLEICHBAR:	Anno 1602, Port Royale
INTERNET:	www.anno1503.de

KOMMENTAR


CHRISTIAN SAUERTEIG

Die ersten Stunden mit *Anno 1503* waren wie die erste Nacht mit einer neuen Freundin – aufregend, lustig, unterhaltsam. Wer *Anno 1602* geliebt hat, wird *Anno 1503* vermutlich vergöttern. Die konsequente Weiterentwicklung des ersten Teils ist mehr als nur gelungen. Auf Wunsch der Spieler haben die Macher eine Vielzahl sinnvoller Neuerungen hinzugefügt. Zwar kam es während des 14-tägigen Probespielens noch zu einigen Abstürzen und KI-Fehlern bei den Echtzeitkämpfen, sonst lief das Spiel aber erfreulich stabil. Allerdings fiel auf, dass Handel und Nachfrage im Vergleich zum komplexeren Handelspart eines *Port Royale 2* nur grob simuliert werden – etwas mehr spielerischer Tiefgang wäre hier wünschenswert gewesen. Fraglich bleibt auch, ob die 20 Missionen „Hardcore-Fans" wegen des ärgerlicherweise fehlenden Mehrspielerparts vollends zufrieden stellen. Nichtsdestotrotz können wir ruhigen Gewissens eine Kaufempfehlung aussprechen, ein besseres Aufbaustrategiespiel ist trotz vermeintlich kleinerer Mängel im Winter anno 2002 nicht in Sicht.

Vor ziemlich genau einem Jahr gelang den beiden Ex-*Anstoss*-Machern Gerald Köhler und Rolf Langenberg mit ihrem *Fußballmanager 2002* der große Wurf – fast 150.000 Mal wanderte der *FM 2002* über die Ladentheken und wurde damit zu einem der erfolgreichsten Spiele der vergangenen zwölf Monate. Ungeachtet der Tatsache, dass der erste Teil noch immer in den Verkaufscharts auftaucht, steht bereits der Nachfolger in den Startlöchern. Mit nützlichen neuen Features und einer Vielzahl sinnvoller Detailverbesserungen soll das diesjährige Werk nicht nur erneut Hunderttausende von Hobby-Managern monatelang begeistern, sondern auch den ärgsten Konkurrenten *Anstoss 4* auf Distanz halten. Der erscheint bereits zwei Wochen früher (am 15. November) und wurde pikanterweise bis zu Jahresbeginn von Gerald Köhlers Bruder mitentwickelt.

MACH'S WIE ULLI!

Nach wie vor schlüpfen Sie in die Rolle eines Managers und Trainers in Personalunion und kümmern sich um die Mannschaftsaufstellung, das Training, die Sponsorensuche, den Stadionausbau oder die Vertragsverhandlungen mit ihrem kickenden Personal. Damit sich Anfänger und Profis gleichermaßen wohl fühlen, setzen die Macher auf ein noch übersichtlicheres und klarer strukturiertes Menüsystem und legen Wert auf die Automatisierbarkeit vieler Funktionen. Gerade Neulinge werden es zu schätzen wissen, zeitraubende Routineaufgaben wie das Training, die taktische Ausrichtung oder die Sponsorenverhandlungen dem Computer zu übertragen. Wer im Personalmenü obendrein besonders fähige Mitarbeiter, beispielsweise für die Fanbetreuung, anheuert, darf sich über mehr Vereins-Anhänger freuen, die ihren Club zudem noch mehr lieben.

MEPPEN ODER MADRID?

Bei welchem Club in welcher der knapp 50 authentischen

Hol' dir den Kick!

Egal ob Sie mit Bayerns weißem Ballett die europäische Königsklasse verzaubern oder die TSG Hoffenheim vorm Oberliga-Abstieg retten – beim FM 2003 wird Ihnen so schnell nicht langweilig!



- Datensätze aus dem *FM 2002* importierbar
- 22 Länder
- 47 Ligen mit echten Spielernamen, Originaltrikots und Vereinswappen
- Über 25.000 Fußballer
- Umfangreicher Editor
- Detaillierteres Trainingssystem
- Zeitung mit Spielberichten und News
- 3D-Spielszenen basierend auf der *FIFA 2002*-Engine

„Ar***loch, W*xer, H**ensohn!" – im Dortmunder Westfalenstadion tobt der Mob.



Tolle Neuerung: Der „Kicker" hält Sie Woche für Woche auf dem Laufenden.

Alles auf einen Blick – die Spielstärke Ihrer Kicker wird nach wie vor in 0,5er-Schritten dargestellt. Absolute Superstars haben Werte um die 13,0.

Unglaublich – der BVB führt beim AS Rom. Auf Tastendruck können Sie jetzt noch taktische Anweisungen geben.

Rein das Ding! Erstmals können Sie verschiedene Standardsituationen einstudieren.

Nette Alternative zu den 3D-Spielszenen: der Textmodus.

INTERVIEW „LOTHAR HAT SICH VIEL ZEIT FÜR UNS GENOMMEN!"



Gerald Köhler, Lead Designer des FM 2003

Gerald Köhler, der Lead-Designer von *Fußballmanager 2003*, sprach mit uns über lustige Kofferträger, unseren Rekordauswahlspieler Loddar Matthäus und seine zukünftigen Nationaltrainer-Pläne.

PC ACTION Gerald, was sind denn die wesentlichen Unterschiede des *Fußballmanager 2003* im Vergleich zu dessen Vorgänger?

Gerald Köhler: Ich denke, man kann den *FM 2003* mit dem *FM 2002* fast gar nicht mehr vergleichen. Für die Entwicklung des *FM 2002* hatten wir gerade mal neun Monate Zeit und mussten obendrein mit einer älteren Grafik-Engine (Anm. d. Red.: von *Bundesliga Stars 2001*) aus England arbeiten. Das hat sich jetzt komplett geändert. Wir verfügen dieses Jahr über eine aktuelle *FIFA*-Engine, haben neue und überarbeitete Bereiche hinzugefügt wie Zeitung, Stadioneditor, 3D-Vereinsgelände oder Standardsituationen und viele Detailverbesserungen, die größtenteils auf Anregungen der Spieler basieren. Außerdem haben wir darauf geachtet, dass wieder etwas Witz ins Spiel kommt. So kann man beispielsweise einen Kofferträger im Team bestimmen und andere lustige Sachen machen.

PC ACTION Letztes Jahr zierte bekanntlich Schalke-Manager Rudi Assauer die Packung eures *Fußballmanager*. Wer ist denn dieses Jahr euer Cover-Model?

Gerald Köhler: In diesem Jahr haben wir Lothar Matthäus auf der Verpackung, der bereits seit drei Jahren mit EA Sports zusammenarbeitet und unter anderem auf *FIFA 2001* drauf war. Der Vorteil bei Lothar war, dass er sich richtig viel Zeit für uns genommen und uns mit wirklich nützlichen Tipps unterstützt hat. Wie ein Manager so arbeitet, wie Vertragsverhandlungen ablaufen, was es für Probleme gibt und so weiter, das hat uns echt geholfen und war obendrein ziemlich interessant. Außerdem haben wir einen lustigen Fernsehspot mit ihm gedreht, der ab Mitte November zu sehen sein wird.

PC ACTION In einem Jahr erscheint ja mit dem *FM 2004* bereits euer dritter Manager. Kannst du uns schon ein wenig darüber verraten?

Gerald Köhler: Eine Sache, die wir beim *FM 2003* bewusst nicht gemacht haben, ist das Thema Nationalmannschaften, das soll eines der Highlights beim nächsten Teil werden. Unser Ziel ist es, Welt- und Europameisterschaften inklusive sämtlicher Qualifikationen richtig perfekt in den Manager zu integrieren. Und da das keine halbe Sache werden sollte, haben wir uns das für 2003 aufgehoben. Außerdem soll es beim ohnehin schon hohen Realismusgrad noch mal einen Quantensprung geben.

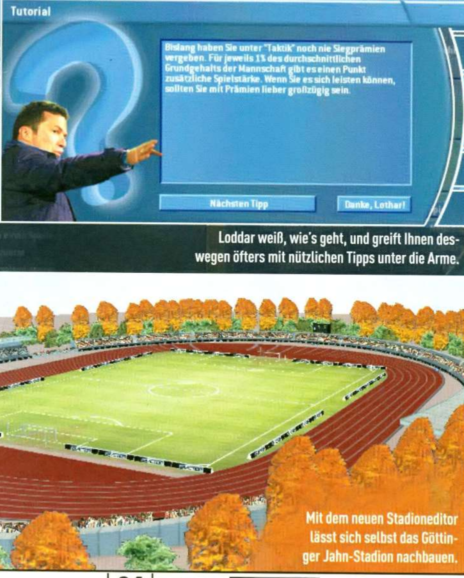


AUF DVD

Jetzt geeeeht's loohooos!

VIDEO: Klar strukturierte Menüs und unverschämt schicke 3D-Spielszenen – der *FM 2003* kann sich sehen lassen.

Ligen Sie Ihre Karriere starten, bleibt im Endlosspiel Ihnen überlassen. In Deutschland stehen sämtliche Clubs bis zur Regionalliga zur Wahl. Optional fügen Sie mittels des beiliegenden Editors aber auch alle Oberligen hinzu. Im Karrieremodus hingegen haben Sie zu Spielbeginn nur Angebote unterklassiger Vereine vorliegen. Durch solides Wirtschaften und sportlichen Erfolg machen Sie sich aber auch hier bald für größere Clubs interessant. Im Gegenzug droht bei sportlichem Misserfolg der schnelle Rauswurf. Einen Internet- oder Netzwerk-Modus gibt es zwar immer noch nicht. Dafür dürfen Sie mit bis zu vier menschlichen Kontrahenten an einem PC antreten.



Loddar weiß, wie's geht, und greift Ihnen deswegen öfters mit nützlichen Tipps unter die Arme.

Mit dem neuen Stadioneditor lässt sich selbst das Göttinger Jahn-Stadion nachbauen.



WAS EIN SPIEL!

Neben einem mit vielen neuen Spielzügen erweiterten Textmodus lächelt Sie bei der 3D-Spielbetrachtung neuerdings keine altbackene *Bundesliga Stars*-Grafik mehr an. Statt dessen durften sich die Entwickler aus dem Fundus von EA Sports bedienen und die Engine von *FIFA 2002* verwenden, in Teilbereichen flimmert gar schon die *FIFA 2003*-Optik über den Bildschirm. Butterweiche Animationen, grandiose Stadien, realistische Spielzüge, spektakuläre Torszenen, wirklichkeitsgetreue Kicker und der fachkundige Kommentar von Tom Bartelt und Florian König sind Ihnen damit also gewiss. Eine ganze Partie dauert knapp acht Minuten, lässt sich aber per Tastendruck beschleunigen. Letzterer dient auch dazu, um jederzeit taktische Anweisungen auf den Platz zu brüllen. Doch Obacht: Wer an der Außenlinie abgeht wie Werner Lorant in seinen besten Tagen, wird vom Schiri auf die Tribüne verbannt.

UND SONST?

Mit der Einführung einer Zeitung ist ein großer Wunsch der Spieler in Erfüllung gegangen. Wie beim seligen *Bundesliga Manager Professionell* (1992) gibt es nicht nur nach dem Spieltag eine ausführliche Berichterstattung, sondern auch unter der Woche allerlei interessante Neuigkeiten rund um den Fußball – von Vertragsverhandlungen bis hin zu Wechselgerüchten. Ebenfalls ein Update bekam der jetzt übersichtlichere Trainingsmodus spendiert. Hier können Sie neuerdings auch Freistoßvarianten einstudieren und umfassendere Einzelgespräche führen. Leicht zu bedienen ist der neue Stadioneditor, mit dem sich in null Komma nix wahre Traumstadien aus dem Boden stampfen lassen – das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Dummerweise muss zu Jahresbeginn immer noch nicht um die Lizenzerteilung gezittert werden. Dieses Feature ist genau wie die optionale Nationaltrainerkarriere erst im *FM 2004* enthalten. Aber keine Sorge: Unendlich Schulden darf und kann selbstredend niemand machen. Wer seinen Kreditrahmen dauerhaft ausschöpft, den setzt der launische Präsi alsbald vor die Tür. CHRISTIAN SAUERTEIG



Das freut die Kleinen! Im 3D-Vereinsgelände haben wir für unsere wichtigen Nachwuchskicker soeben ein Jugendzentrum errichtet.

FM 2003

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	EA Sports/EA
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	29. November 2002
VERGLEICHBAR:	FM 2002, Anstoss 3
INTERNET:	www.fm2003.de

KOMMENTAR



Viel schief gehen kann eigentlich nicht – schließlich war der Vorgänger bereits ein Hit. Die vielen kleinen Detailverbesserungen und die *FIFA*-Spielszenen haben das Spiel garantiert nicht schlechter gemacht. Ein klein wenig ärgerlich nur, dass größere Neuerungen wie die Nationaltrainerkarriere und das Lizenzierungsverfahren erst für den *FM 2004* geplant sind. Dennoch: Wer einen wahrhaft meisterlichen Fußballmanager sucht, wird am *FM 2003* nur schwer vorbeikommen. Für mich jedenfalls ist Weihnachten dieses Jahr schon am 29. November!



- Nachfolger von Desperados
- Sie steuern Robin und seine Männer
- Variabler Kampagnenaufbau
- Actionszenen im Nahkampf
- 9 Missionskarten

Bei der letzten Faschingsparty belegte der schwule Robin mit diesem Kostüm den ersten Platz.

König der Spanner

Keiner spannt den Bogen so gekonnt wie ROBIN HOOD. Mit Ihrer Hilfe kämpft der Held aus dem Sherwood Forest für Gerechtigkeit.

AUF DVD
Helden in Strumpfhosen
VIDEO: Robin legt sich mit den Männern des Sheriffs an.

Robin hält sich für Zorro. Ihre Zeichen mit der Maus setzen Sie im Schwertkampf um. Das gibt lustige Muster im Gegner.

Kennen Sie das auch? Frisch aus dem Urlaub zurück, müssen Sie feststellen: Im Büro herrscht Chaos und Sie müssen so viel nacharbeiten, dass Erholung und gute Laune binnen eines Tages aufgebraucht sind. Ähnlich erging es der Sage nach dem jungen Locksley Anfang des 12. Jahrhunderts, als er von seinem Ausflug zum dritten Kreuzzug wieder in England eintraf. In der Rolle von Robin Hood müssen Sie dem korrupten Sheriff von Nottingham das Leben schwer machen und nebenbei genug Gold ergaunern, um das Lösegeld für König Richard aufzubringen. *Die Legende von Sherwood* spielt sich fast wie *Desperados*. Statt der Schießeisen verwendet Robin eben seinen Langbogen. Hersteller Spellbound hat aber mehr getan, als das *Desperados*-Spielprinzip ins Mittelalter zu hieven, und sich einige echte Neuerungen einfallen lassen.

EN GARDE!

Sie stehen immer vor der Wahl, eine Situation heimtückisch und leise zu meistern oder mit brachialer Waffengewalt vorzugehen. Gegner mit der bloßen Faust niederschlagen oder durch Tricks abzulenken, funktioniert genau wie in *Desperados*. Wenn Sie sich jedoch auf einen offenen Kampf einlassen, sollten Sie zum Schwert, äh, zur Maus greifen und Ihren Widersacher niederstrecken. Auf Befehl führt Robin schnelle Sti-



Zu spät: Robin hat das Festbankett verpasst und muss jetzt darben. Das werden ihm die Wachen büßen!

Die malerischen Burgen erstellte Spellbound nach dem Vorbild der Originalschauplätze. Mittels Zoom können Sie sich einen schnellen Überblick verschaffen.

Duell der Bogenschützen: Die Männer des Sheriffs haben gegen den Rächer mit dem Köcher nicht den Hauch einer Chance.

che, Paraden und kraftvolle Hiebe aus. Wahlweise erledigt der Computer diese Gefechte automatisch – schließlich ist die Steuerung nicht ganz einfach. Und Strategiepuristen werden dadurch nicht von den simplen Actionsequenzen abgeschreckt. Eine weitere Innovation betrifft den Kampagnenaufbau: Dieser ist nicht linear. Laut Spellbound stehen häufig mehrere Aufträge zur Wahl. Manche davon sind Zufallsmissionen. Andere treiben die Story voran. Im letzteren Fall müssen Sie beispielsweise die Tore einer Burg für einen bevorstehenden Angriff öffnen oder Kameraden befreien. In allen Szenarien aber gilt es, möglichst viel Gold zu rauben.

STARK IM TEAM

Natürlich integriert Spellbound Robins berüchtigte Räubertruppe: Little John mimt den Kraftprotz, Bruder Tuck spendiert Soldaten gerne ein einschläferndes Bier, und Lady Marian überzeugt durch ihre natürlichen Reize. Durch die geschickte Kombination der Spezialfähigkeiten aller Teammitglieder und minuziöse Planung übertölpeln Sie die zahlenmäßig weit überlegenen Schergen des Sheriffs. Speziell die Darstellung der Personen konnte Spellbound im Vergleich zu *Desperados* aufwerten. Die Charaktere sind doppelt so aufwendig animiert und detaillierter, weil rund 25 Prozent größer. Wenn das keine guten Aussichten sind … ALEXANDER GELTENPOTH

ROBIN HOOD

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Spellbound
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	15.11. 2002
VERGLEICHBAR:	Desperados
INTERNET:	www.spellbound.de

KOMMENTAR

ALEXANDER GELTENPOTH

Helden in Strumpfhosen sind tuntig. Daran konnten weder Errol Flynn noch Kevin Costner mit ihren Auftritten als Robin Hood etwas ändern. Doch egal, ob warmer Bruder oder scharfe Schwester – hier hat jeder Stratege Spaß. Auch wenn sich die Neuerungen im Vergleich zu *Desperados* in Grenzen halten: eine vielversprechende Entwicklung!


PC
CD
Sie wollen ALLES selbst bestimmen? Kein Problem mit den neuen Tools für Eigenkreationen - ab sofort gibt es auch "Franks Fußball Farm" und "Renates Raketen Rampe".
Mit jeder Menge neuer Attraktionen inklusive der besten Bahnen aus den weltbekannten Six Flags Parks - nur die verrücktesten Konstruktionen sind gut genug für Ihre Gäste.
Vergessen Sie alle Limits: jetzt werden die Vergnügungsparks und die Achterbahnen noch gigantischer als in Ihren kühnsten Träumen.
Ab Ende Oktober im Handel.
Chris Sawyer
© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Published by Infogrames Europe. All rights reserved. © 2002 Chris Sawyer. All Rights Reserved. SIX FLAGS and all related indicia are trademarks of Six Flags Theme Parks Inc. (R), TM and (C) 2002.


AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
SCREAM FOR MORE
RollerCoaster TYCOON 2
PC CD-ROM
RollerCoaster TYCOON 2
INFOGRAMES
Lautstärke bringt Ihnen bares Geld. Denn je lauter Ihre Gäste schreien, desto sicherer können Sie sein, was diese wollen: MEHR! Höher, größer, verrückter. Und sie werden ihn bekommen, den Freizeitpark der unendlichen (Un-)Möglichkeiten, um sich die Seele für immer mehr aus dem Leib zu schreien.
www.RollerCoasterTycoon.com
INFOGRAMES

TEST



Spring doch!

Sie wurden schon zum Scharfschützen ausgebildet? Sammeln Sie jetzt in AMERICA'S ARMY Erfahrung als Fallschirmjäger und Ranger!

AUF DVD
America's Army v1.21 (engl.)
Rekrut! Setzen Sie die Ausbildung fort!

Ego-Shooter | Werbespiele sind eine feine Sache. Ganz besonders, wenn Updates sie nachträglich sogar aufwerten und neue Spielinhalte integrieren. In *America's Army* dürfen Sie sich in zwei Lehrgängen erst zum Fallschirmspringer und anschließend zum Ranger ausbilden lassen. Natürlich ist es nur ein dummes Gerücht, die Army bräuchte „Frischfleisch", sprich Truppennachschub für zukünftige Kriegseinsätze, und wolle über die Spieleschiene Freiwillige ködern ... Ebenfalls im Umfang des Updates enthalten sind ein zusätzliches Scharfschützengewehr und weitere Funkkommandos. Außerdem dürfen Sie Ihr M4 jetzt auch vollautomatisch abfeuern, selbst wenn ein Zielfernrohr aufmontiert ist. Schon jetzt kündigte die U.S. Army weitere Patches für das kostenlose Werbespiel an. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.americasarmy.com



Zieh dich warm an!

Bei dem Sauwetter jagt man keinen Wolf vor die Tür. Das neueste Update macht BATTLE REALMS fit für das angekündigte Add-on WINTER OF THE WOLF.

Echtzeitstrategie | Bereits nächste Ausgabe können Sie mit einem Test zum kommenden Add-on *Winter of the Wolf* rechnen. Zuvor nimmt Hersteller Liquid Soft die letzte Möglichkeit wahr, kleinere Verbesserungen am Hauptspiel vorzunehmen, und veröffentlichte den „Battle Pack 3": Der erhöht die Spielgeschwindigkeit. Die Kämpfe dauern trotzdem länger, so dass Sie mehr Zeit für taktische Manöver haben. Zudem wurden die Fähigkeiten vieler Einheiten überarbeitet: Zauberer sind im Nahkampf effektiver, Bauern dürfen keine Felsbrocken mehr verschieben, die Kugeln der Musketiere durchdringen weder Drachenhaut noch dunkle Kuppeln und Kanoniere feuern keine Rauchbomben mehr ab. Das Update entfernt auch einige Programmfehler, die im Editor auftreten konnten. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.ubisoft.de



AUF DVD
Battle Realms Battle Pack #3 (d)
Die v1.20f macht Battle Realms winterfest.



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER HEISSE PREISE

Preisdebatte 2002

Alles ist zu teuer. Das gilt auch für PC-Spiele. Spieler beschweren sich regelmäßig. Eine Kampagne zu dem Thema startete FairPlay (www.fairplay-campaign.co.uk) und rief weltweit zum Boykott auf. Aus Protest sollen Sie zwischen dem 1. und 8. Dezember keine Spiele kaufen. So will FairPlay Vertriebe und Hersteller zu einer Preissenkung auf maximal 32 Euro pro Titel zwingen. Mehr dürfe man für ein Produkt nicht verlangen, dessen Herstellungskosten bei rund 65 Cent pro CD samt Packung lägen. Niedrigere Preise seien sogar zum Vorteil der Anbieter: Die Verkaufszahlen würden so stark überproportional steigen, dass sich der Gewinn erhöhe. Software-Piraterie werde eingedämmt. Meiner Meinung nach alles Blödsinn. Was ist mit den Entwicklungskosten? Wovon leben Vertrieb und Handel? Sollten alle Spielehersteller so dumm sein und die Möglichkeit, mehr Geld zu verdienen, nicht wahrnehmen? Dass es weniger Raubkopien bei günstigeren Preisen gäbe, halte ich für ein Gerücht. Selbst wenn Spiele nur 20 Euro kosten würden, wären das für Software-Piraten noch 19 Euro zu viel. Glücklicherweise sehen das auch viele Spieler so: In der Umfrage auf der Seite hielten Anfang Oktober 28 Prozent die Preise für nicht zu hoch. Von einem ähnlichen Ergebnis können Sie bei jedem Produkt ausgehen, egal ob es sich um Brot, ein Auto oder Spielzeug handelt. 50 Euro für ein Spiel bei rund 25 Stunden Spaß? Macht 2 Euro pro Stunde. Das ist mir meine Freizeit wert.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold	Ahmet Iscitürk
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION & RPG, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE
NO ONE LIVES FOREVER 2	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
	So muss ein Shooter aussehen!	Cate im Mehrspielermodus retten rockt.	Los, mach's mir, Cate!	Jetzt fehlt nur noch ein NOLF-Kinofilm.	Die Frau ist noch geiler als das Spiel!	Endlich mal eine Ische, die's draufhat.	Cate ist einfach nur spitze.	Cate ist so geil. Das Spiel aber auch.
AGE OF MYTHOLOGY	■■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■
	Spielspaß für Wochen, selten langatmig.	Für ein Strategiespiel ziemlich okay.	Trojaner auf dem Rechner? Super!	Hatte mir mehr davon erhofft.	Schicke 3D-Engine, mir gefällt's!	Durchdachtes Strategiespiel. Klasse!	Ist mir lieber als Warcraft 3.	Ich find's echt gut.
CONFLICT DESERT STORM	■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■■
	Das ist mir zu eintönig.	Sand tut mir in den Augen weh.	Golfkrieg? Hatten wir schon, danke.	Solide wie ein Stahlträger.	Ballermänner an die Macht!	Schon wieder ein Kriegsspiel? Würg.	Jetzt geht's dir an den Kragen, Saddam.	Hirnloses Geballer. Genau mein Ding!
IRON STORM	■■■■	■■■■	■■	■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■■
	Fast so gut wie Medal of Honor.	Spannender Pausenfüller bis RCTW 2.	50 Jahre Krieg, kein Platz für Sieger!	Immer noch 1. Weltkrieg? Wenn's schön macht.	Je mieser die Story, desto besser das Spiel.	Gehen den Entwicklern die Ideen aus?	Medal of Honor macht mehr Spaß.	Coole Story! Gefällt mir gut.
PRISONER OF WAR	■■■	■■	■■■	■■	■■	■■	■■■	■■
	Dem Weltkriegs-Schleicher fehlt die Action.	Schleichen? Mir schlafen die Füße ein.	Gesprengte Ketten ohne Starbesetzung.	Rätsel sind doof, gebt mir Waffen!	Äh. Na ja. Nicht so mein Ding.	Lieber krasse Action als öde Schleicherei.	Ein Käfig voller Helden für den PC.	Ein bissel öde isses schon.
PROJECT NOMADS	■■	■■■■	■■	■■■	■■	■■■■■	■■■■	■■■
	Nö! Überfrachteter Genre-Mix.	Durchgeknallt, aber mal was anderes.	Warum Stratosphere aufwärmen?	Etwas karg, aber unterhaltsam.	Wäre weniger nicht manchmal mehr? Eben.	Ansprechend und actiongeballt. Nur geil.	Doofe Story, super Grafik und Action satt.	Schaut schön aus und macht Laune.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣 ☠

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert.

ACTIONSPIEL		
GTA 3	Rockstar Games	07/2002
Jedi Knight 2	Raven Software	04/2002
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
MDK 2	Bioware	06/2000
Project Nomads	CDV	11/2002
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2001
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Bladerunner	Westwood	01/1998
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1602	Sunflowers	05/1998
Startopia	Mucky Foot	07/2001
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Battle Realms	Liquid Soft	12/2001
Warcraft 3	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
Aliens vs. Predator 2	Monolith	05/1999
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiziertes Spiel	Gray Matter	01/2002
FLUGSIMULATION		
B17 Flying Fortress	Wayward Design	01/2001
Comanche 4	Novalogic	01/2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	12/2001
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Counter-Strike	Valve	02/2001
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
UT 2003	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Grand Prix 4	Microprose	09/2000
Motocross Madness 2	Microsoft	07/2000
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	01/2002
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic	Piranha Bytes	04/2001
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Jagged Alliance 2	Sir Tech	05/1999
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 3	Ascaron	03/2000
Fußballmanager 2002	EA Sports	11/2001
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA WM 2002	EA Sports	05/2002
NBA Live 2001	EA Sports	04/2001
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002



Da wärst du gern Banane!

Achtung! Dieser Artikel zerstört sich in 15 Minuten selbst. Wenn Sie also wissen wollen, warum NO ONE LIVES FOREVER 2 so genial ist, lesen Sie schnell weiter.

AUF DVD

Test the best!

Wir haben die begehrte Demo für Sie!

si_nolf2_demo.exe

- **15 Kapitel**
- **40 Missionen**
- **3 Schwierigkeitsgrade**
- **Kooperativ-Modus**

Was lange währt, wird endlich gut! Über zwei Jahre liegt Cate Archers erster Einsatz nun zurück. Die Agenten-Persiflage kassierte fast ausschließlich Höchstwertungen und so verwundert es kaum, dass der zweite Teil von der Spielergemeinde sehnlichst erwartet wird.

Wir wollen jetzt gar nicht großartig auf dem Vorgänger herumreiten, denn den kennt sowieso fast jeder. Viel interessanter ist, ob all die schönen Dinge, die *NOLF* ausmachten, auch im Nachfolger zur Geltung kommen. Dank der abgedrehten Spezial-Gerätschaften (Gadgets), einer coolen Story, des stimmigen Gameplays und natürlich der schärfsten Spionin der Welt wurde die Qualitäts-Messlatte für ein neues Abenteuer schließlich sehr hoch gelegt. Seien Sie unbesorgt, liebe Leser. Die Entwickler haben alle bewährten Elemente in den zweiten Teil gerettet und sogar noch verbessert! Kurz gesagt: *NOLF 2* gehört zu den besten Spielen die-



Bud Spencer ist sauer, weil er nur noch Statistenrollen abkriegt. Am besten gleich platt machen!

„Entschuldigung, Herr Bin Laden. Darf ich Ihnen einen selbst gebackenen Ninja-Stern anbieten?"

Hier geht es grad richtig fett ab. Von Hinten nimmt uns gerade ein Robo mit seinem Laser aufs Korn und vor uns fliegt alles in die Luft.

ses Jahres. Bevor Sie allerdings in den nächsten Laden rennen, um sich Ihr Exemplar zu sichern, sollten Sie unseren Test zu Ende lesen. Wir schreiben das alles ja nicht nur so zum Spaß, verdammt noch mal!

AGENTIN MIT HERZ

Cate Archer hat es nicht leicht. Nachdem sie Dimitri Volkov und den anderen Pennern von H.A.R.M im ersten Teil das Handwerk gelegt hat, sind diese natürlich nicht gut auf unsere kurvenreiche Spionin zu sprechen. Um genau zu sein, wollen die gemeinen Burschen sie am liebsten tot sehen. Deshalb setzen sie unter anderem die scharfe Ninja-Killerin Isako auf Cate an. Frau Archer treibt sich unterdessen in Japan herum, da sich Gerüchte um eine geheime Sowjet-Verschwörung verdichten. Allem Anschein nach arbeiten die Kommunisten an einer geheimen Superwaffe. Damit aus dem kalten Krieg nicht eine handfeste Nuklear-Katastrophe wird, ist Cate im Auftrag von UNITY unterwegs. Mehr wollen wir zur Story nicht verraten. Der weitere Verlauf der Geschichte führt unsere Kampf-Tussi in vieler Herren Länder und wird in schönen Zwischensequenzen weitergesponnen. Die sind allesamt in Spielgrafik dargestellt und sehen nicht nur cool aus, sondern sind oftmals richtig, richtig lustig. Doch auch während des Spiels gibt es genug Szenen, die das Zwerchfell zum Zittern bringen. Wenn mal wieder zwei weibliche Wachposten über ihre Mütter ablästern, tut es einem fast Leid, dass man das Geplänkel unterbrechen muss. Alleine für diese humoristischen Einlagen verdienen die Entwickler einen Orden.

ICH BRAUCH ABWECHSLUNG!

Sie befinden sich mitten in Sibirien und stehen vor einer Blockhütte. Mit einem russischen Piloten, der so versoffen aussieht wie Harald Juhnke,

So spielt sich NOLF 2

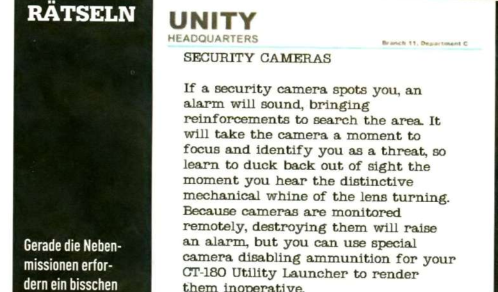


CODES KNACKEN

Mit dem Code-Breaker lassen sich problemlos die kompliziertesten Schutzmechanismen knacken.

BALLERN

Erst schießen, dann fragen. Dieser Spruch gilt auch für Spione!



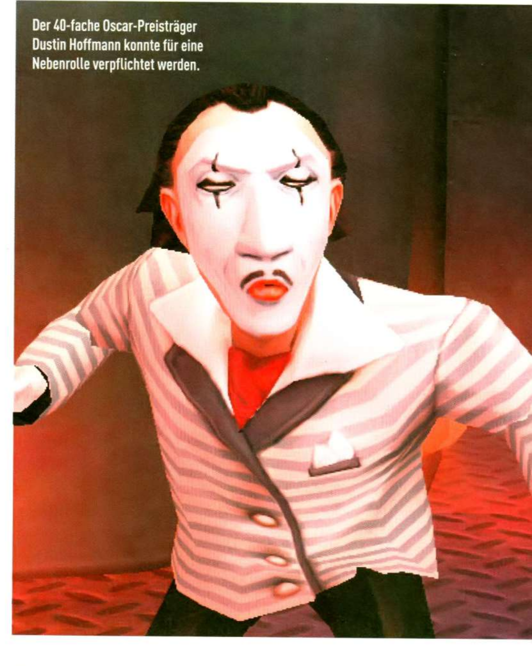
RÄTSELN

Gerade die Nebenmissionen erfordern ein bisschen Gehirnschmalz.



AUFLEVELN

Wie bei einem Rollenspiel können Sie Cates Fähigkeiten verbessern.



Der 40-fache Oscar-Preisträger Dustin Hoffmann konnte für eine Nebenrolle verpflichtet werden.

als er noch saufen konnte. Schnapsnase hat dummerweise den Schlüssel vergessen. Kein Problem, denn Cate kann mithilfe ihres Dietrichs jedes Schloss binnen Sekunden knacken. In der Hütte bemerken Sie, dass der Generator ausgefallen ist. Das ist doof, denn so können Sie das Funkgerät nicht benutzen. Also suchen Sie den Generator, aktivieren diesen und bedienen endlich das Funkgerät. Nachdem Sie eine wichtige Nachricht erhalten haben, hören Sie von draußen russisches Kauderwelsch. Scheiße, das sind feindliche Soldaten, die sich Zutritt zur Hütte verschaffen wollen! Der fette Schnaps-Pilot versteckt sich natürlich im Schrank und lässt Sie mit der Situation allein. Klugerweise tun Sie es ihm gleich und gehen ebenfalls in Deckung. Die Wachen durchsuchen die Hütte und die Schritte kommen immer näher. Gut, dass Sie ein paar Münzen einstecken haben. Elegant schnippen Sie eine in die Ecke des Raumes. Ein Soldat sieht nach und spaziert abgelenkt an Ihnen vorbei. Mit einem gezielten Schuss setzen Sie ihn außer Gefecht und schnappen sich sein Maschinengewehr. Nun ist es Zeit, aufzuräumen! Nachdem die Unruhestifter über den Jordan gewandert sind, widmen Sie sich dem Schneemobil, das außerhalb der Hütte parkt. Leider ist der Sprit alle und so bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als einen Treibstoffkanister zu organisieren. Zu dumm, dass sich dieser genau in einem benachbarten feindlichen Stützpunkt befindet. Fünf tote Polygon-Russen später können Sie endlich mit dem voll getankten Fahrzeug abhauen. Trotz der etwas sensiblen Steuerung kommt man mit dem Flitzer prima zurecht. Sie heizen durch die Taiga und können sogar Schneehaufen als Sprungschanze missbrauchen. Plötzlich entdecken Sie in der Ferne ein Lagerfeuer und zwei Wachposten. Überfahren? Absteigen und mit Waffen ausschalten? Es liegt ganz bei Ihnen, liebe Leser.

MISCHEN IMPOSSIBLE?

Jede Mission erfordert vielerlei Talente. Genau deswegen kommt nie Langeweile auf. Vorbei sind die Zeiten der ständigen Suche nach den



Cate überrascht einen russischen Soldaten beim Breakdancing!

obligatorischen Schlüsseln und Zugangskarten. Vorbei die Zeiten, als unsereins lediglich von einer Ballerei zur nächsten eilte. *NOLF 2* ist Abwechslung pur und vereint das Beste aus vielen Genres. Das Spiel ist eine Mischung aus Ego-Shooter, Adventure und Rollenspiel. Eine fast perfekte Mischung. Es kann schon mal vorkommen, dass Sie auf der Suche nach einem wichtigen Gegenstand etwas länger brauchen oder eben nicht weiterwissen, weil Sie des Rätsels Lösung nicht gleich entdecken. Glücklicherweise passiert dies eher selten. Denn schließlich gibt es massig Hinweise in Dokumenten und anderen Nachrichten zu entdecken, die überall verstreut liegen. Oftmals finden Sie Informationen, die Cates Skill-Punkte-Konto füllen. Mittels der Punkte können Sie die Fähigkeiten der Agentin verbessern. Genau wie in einem Rollenspiel können Sie zum Beispiel die Widerstandsfähigkeit oder andere Attribute verstärken. Sehen Sie sich in allen Levels also gut um, damit Ihnen keine Hinweise oder Punkte bringende Informationen entgehen. Durch diese zahlreichen Kleinigkeiten wirkt das Spiel zuweilen eher wie ein Action-Adventure mit Ego-Shooter-Einschlag, was aber auf keinen Fall negativ gemeint ist. Die Jungens von Monolith haben einfach den perfekten Mittelweg gefunden!

MACH DOCH, WAS DU WILLST!

Den Rambo raushängen zu lassen, mag witzig sein. Wenn zum Beispiel Kollege Sauerteig mal wieder in der Disco versucht, auf Draufgänger zu

Äh... geht das auch im echten Leben?

FALLEN STELLEN

Bei *NOLF 2* können Sie Ihren Gegnern diverse Fallen stellen. Die Gegner lassen sich immer wieder gern in selbige locken.



In echt geht das auch! Ahmet Iscitürk hat in der PCA-Redaktion mehrere Fuß-Schlingen versteckt und Pornohefte als Köder ausgelegt. All seine Kollegen traten rein und waren bald gut abgehangen.

AN GEFAHREN VORBEISCHLEICHEN

Cate Archer hat die Möglichkeit, unbemerkt an Gegnern und Hindernissen vorbeizuschleichen. So spart sie sich viel Ärger.



Als PC-ACTION-Boss Christian Bigge Gratis-Sklaven für seinen privaten Umzug rekrutieren wollte, konnten wir uns erfolgreich drücken. In seiner Verzweiflung ließ er Howard Carpendale mit anpacken.

GEGNER BETÄUBEN

Das Waffenarsenal ist reichhaltig. Betäubungsgranaten dürfen da natürlich auf keinen Fall fehlen. Perfekt, um Wachen lautlos auszuschalten!

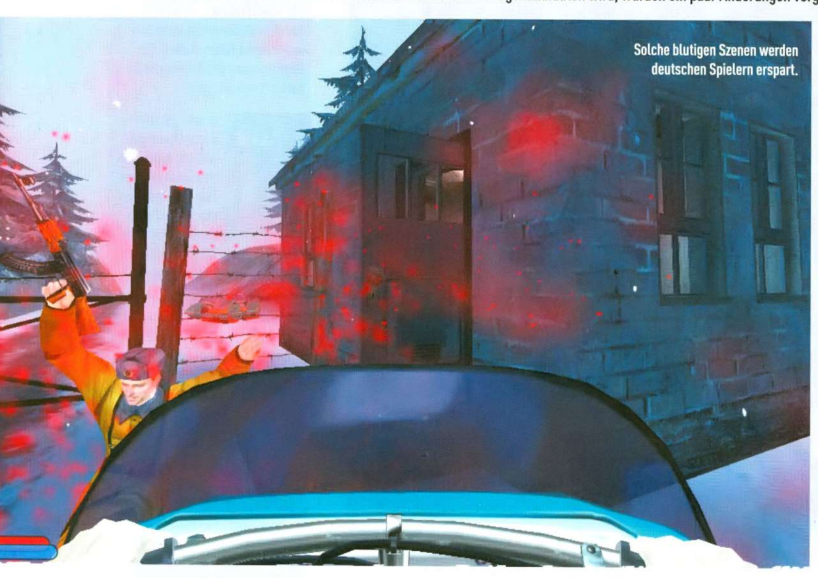


Wenn Kollege Geltenpoth wieder Bohneneintopf zu Mittag hatte, werden auch Gase freigesetzt. Unser Redaktions-Osmane fiel diesen Giftgas-Attacken schon des Öfteren zum Opfer.

Fotos: action press

Schnipp, schnapp für Deutschland!

Damit NO ONE LIVES FOREVER 2 hierzulande nicht zum Indizierungskandidaten wird, wurden ein paar Änderungen vorgenommen.


Solche blutigen Szenen werden deutschen Spielern erspart.

Ein wichtiges Gameplay-Element ist bei *NOLF 2* das Durchsuchen von erlegten Wachen. Schließlich schleppen die gegnerischen Schergen allerlei nützlichen Kram herum. Mit der rechten Maustaste durchsuchen Sie die Verblichenen. Zudem sollte man die Körper möglichst zügig schultern und aus dem Sichtfeld anderer Bösewichter tragen, da diese sonst Alarm schlagen. Zumindest ist das im Rest der Welt so. In der deutschen Fassung verschwinden die Gegner, sobald man sie ausgeschaltet hat. Da man Unsichtbare nicht durchsuchen kann, haben sich die Entwickler einen Trick einfallen lassen. Sobald ein Körper ausgeblendet wird, erscheint an der gleichen Stelle ein kleiner Rucksack. Diesen kann man nach Gegenständen durchsuchen und aus der Gefahrenzone tragen. Blöd, dass die Gegner meist gar keinen Rucksack mit sich führen, bevor man sie abmurkst. Dem Titel geht dadurch einiges an Atmosphäre verloren.

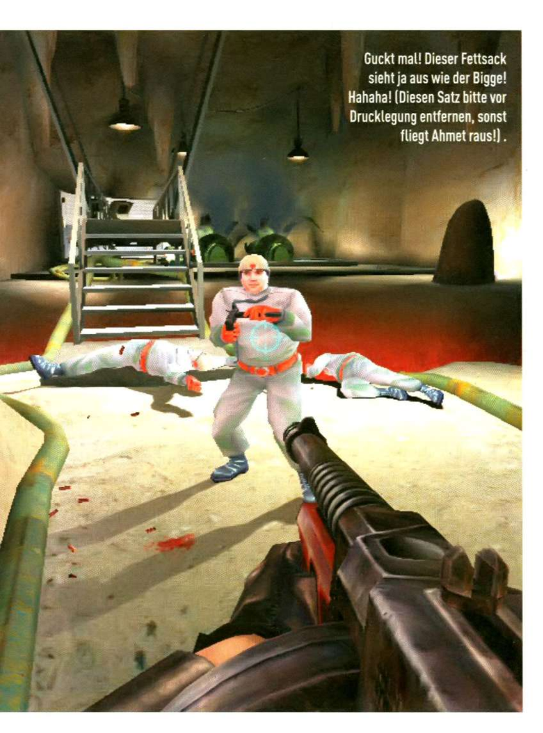
machen, und bei den Damen schallendes Gelächter erntet. Wenn Sie jedoch in Cate Archers Haut schlüpfen, ist subtiles Handeln wichtiger als reine Waffengewalt. Tatsächlich ist es sogar möglich, Missionen zu meistern, ohne auch nur eine Wache auszuschalten. Das glauben Sie nicht? Wir haben es aber selbst ausprobiert! So gilt es etwa gleich am Anfang, ein geheimes Treffen zu fotografieren, das in einem stark bewachten Gebäude stattfindet. Sie könnten sich jetzt ballernd durch den ganzen Level kämpfen und sämtliche Wächterinnen kaltmachen. Damit würden Sie aber eventuell das Missionsziel gefährden. Da es in den meisten Abschnitten viele dunkle Ecken gibt, können Sie sich aber auch an den Aufpassern vorbeimogeln, ohne Pixelblut zu vergießen. Wenn Cate an einem dunklen Fleck verharrt, erscheint ein kleiner Balken, der sich binnen weniger Sekunden auflädt. Ist er komplett gefüllt, bedeutet dies, dass Sie das Wachpersonal nicht sofort entdeckt. Aber Vorsicht! Sobald Sie durch den Gebrauch von Waffen auf sich aufmerksam machen, hilft auch das schönste Versteck nichts. Sollten Sie doch mal von einem Posten aufgespürt werden, ist noch nicht alles verloren. Im Vorgänger gab es Missionen, die ein „Entdecktwerden" sofort trocken mit einem „Game Over" quittierten. Seien wir doch ehrlich: Das war mehr als nervtötend. Bei *NOLF 2* gibt es dieses Manko



Oh, nein! Unser Kumpel Angus wird in einem Bösewicht-Dingsbums gefangen gehalten!



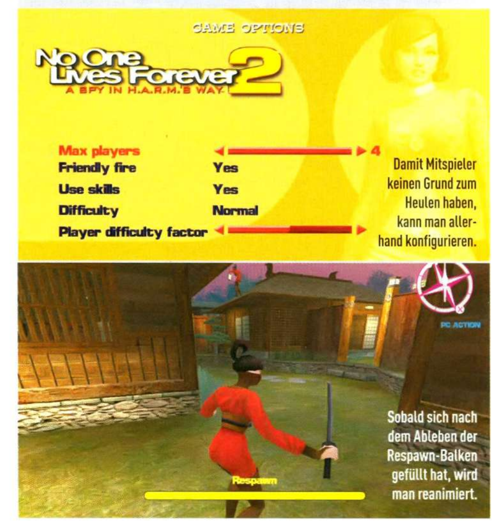
So ein Elektroschocker ist einfach toll und sorgt für richtig gute Laune!


Guckt mal! Dieser Fettsack sieht ja aus wie der Bigge! Hahaha! (Diesen Satz bitte vor Drucklegung entfernen, sonst fliegt Ahmet raus!).

Vier gewinnt!

Der Kooperativ-Modus von NOLF 2 verdient besondere Beachtung! Hier können Sie H.A.R.M nämlich mit bis zu vier Personen auf den Sack gehen.

Auch wenn sich die meisten Spieler auf den grandiosen Einzelspielermodus freuen, verdienen die Monolith-Jungs für den Mehrspielermodus ebenso viel Respekt. Sind es sonst eher Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten, die hinter dieser Option lauern, darf man sich hier über einen Kooperativ-Modus freuen. Komplett mit eigenständiger Story und allem, was dazugehört! Das Ganze spielt quasi parallel zum Einzelspielermodus. So wird etwa Cate im Solo-Teil verletzt und erwacht später im Krankenhaus. Was passierte zwischen dem fiesen Angriff auf die Agenten-Braut und ihrem Erwachen im Hospital? In der Mehrspieler-Variante erfahren Sie es. Dies ist nur ein kleines Beispiel, damit Sie sich ein Bild von diesem coolen Konzept machen können. Zu viel wollen wir ja auch nicht verraten. Wenn vier Spieler teilnehmen, steppt richtig der Bär. Rücken an Rücken kämpfen sich die Spieler durch die Gegner-Brut und müssen diverse Aufgaben erledigen. Wenn Sie Ihre Aktionen nicht gemeinsam koordinieren und als Team spielen, gehen schon bald die Lichter aus. So was wünschen wir uns in Zukunft bei jedem Ego-Shooter!



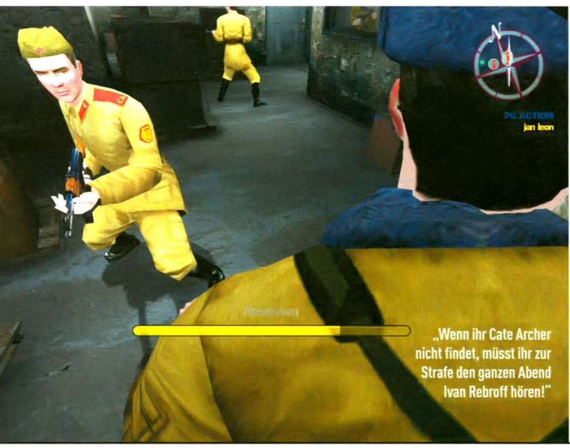
Damit Mitspieler keinen Grund zum Heulen haben, kann man allerhand konfigurieren.

Sobald sich nach dem Ableben der Respawn-Balken gefüllt hat, wird man reanimiert.

nicht. Werden Sie entdeckt, versucht die Wache höchstwahrscheinlich, Alarm zu schlagen. Jetzt haben Sie mehrere Möglichkeiten. Entweder Sie stellen den virtuellen Feind kalt, ehe dieser Hilfe rufen kann. Oder Sie flüchten schnell und suchen sich ein anderes sicheres Fleckchen. Besonders Coole machen kräftig Lärm, locken absichtlich sämtliche Wachen an und werfen eine Portion Betäubungsgas in die Runde. Sie sehen: Bei *NOLF 2* führen viele Wege ans Ziel.

MIT DEN WAFFEN EINER FRAU

James Bond und 100 weitere Geheim-Agenten haben es vorgemacht: Ausgefallenes Spielzeug gehört in dieser



„Wenn ihr Cate Archer nicht findet, müsst ihr zur Strafe den ganzen Abend Ivan Rebroff hören!"


Quadratisch, praktisch, gut! In Würfelform gepresste Gegner brauchen weniger Platz!

NO ONE LIVES FOREVER 2

VERGLEICH

HITMAN 2	DARK PROJECT 2	NO ONE LIVES FOREVER 2
PREIS/LEISTUNG		
80%	90%	88%
Für rund 40 Euro bekommen Sie mindestens 25 Stunden erstklassige Unterhaltung!	Kriegt man überall für rund 10 Euro nachgeschmissen. Für dieses Götterspiel fast geschenkt!	45 Euro müssen Sie schon hinblättern. Dafür haben Sie auch laaange Spaß.
GRAFIK		
79%	65%	86%
Kein echter Grafikhammer, dafür läuft's aber auch auf älteren Kisten.	Na ja, in Sachen Grafik geht bei so einer alten Nummer nicht mehr viel!	Keine Chance gegen *UT 2003*, aber trotzdem sehr schön anzusehen.
STORY		
80%	75%	88%
Spannende Geschichte, in schönen Zwischensequenzen erzählt.	Ziemlich mystisch geht es hier in Sachen Story zur Sache. Sehr schön!	Humorvoll, abgedreht und unterhaltsam wie Sau! Besser als *Austin Powers 3*!
SPIELSPASS		
85%	83% (ABGEWERTET)	91%
Hitman 2 hat seinen PC-ACTION-Award ja nicht umsonst bekommen!	Auch heute, nach so langer Zeit, macht dieser Titel noch mächtig Laune!	Hundertprozentig ein Kandidat für den Titel „Das Spiel des Jahres!"
70% / 20% / 10%	50% / 40% / 10%	70% / 15% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Schleichen; BLAU = Story

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM

		Voodoo3	TNT2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

		Voodoo	TNT2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

No One Lives Forever 2 verlangt viel von Ihrem Computer. Ohne Hardware-T&L-taugliche Grafikkarte rührt sich Cate keinen Meter. Das Gleiche gilt für Benutzer, die Windows XP verwenden und nicht mindestens 256 MB RAM verbaut haben. Radeon-Besitzer werden ausgewaschene Farben und ein leichtes Flimmern vernehmen. Dieses Problem soll mit einem kommenden Update von Ati behoben werden. Untere Schmerzgrenze: 600 MHz, Geforce2, 128 MB RAM.

PRO & CONTRA

- \+ Hohe Langzeitmotivation
- \+ Dynamische Musik
- \+ Einige genial gescriptete Levels
- \+ Abwechslungsreiches Gameplay
- \+ Lustige Zwischensequenzen
- \+ Große und vor allem abgedrehte Waffenauswahl
- \+ Ansprechende Grafik
- \+ Die schärfste Pixelbraut aller Zeiten
- \+ Genialer Kooperativ-Modus
- \+ Sehr unterhaltsame Story
- \+ Charakter lässt sich „aufleveln"
- \+ Spitzenmäßiger Soundtrack
- − Kein Deathmatch-Modus für mehrere Spieler
- − Deutsche Version doof entschärft

Zunft zum guten Ton. Die *NOLF 2*-Macher waren sich darüber im Klaren und haben natürlich tief in die Trickkiste gegriffen. Angefangen vom Schminkspiegel mit eingebautem Code-Knacker bis zum Make-up-Set, das sich zum Raketenwerfer umfunktionieren lässt. Es bleiben keine Wünsche offen. Natürlich greifen Sie im Spiel auch auf ein großes Arsenal von Standard-Waffen zurück. Doch die echten Stars sind eben die zahlreichen Spezial-Geräte. Da wäre beispielsweise die Utility-Gun, die Sie mit verschiedenen Munitionstypen bestücken können. Damit können Zocker etwa Überwachungs-Kameras ausknipsen oder Betäubungspfeile verschießen. Nichts Neues eigentlich. Innovativ ist aber die Möglichkeit, große Klebstoff-Klumpen abzufeuern, die den Fußboden pappig machen. Ein Gegner, der Ihnen auf den Leim geht, ist keine große Gefahr mehr. Mit der Utility-Gun lassen sich auch Sensoren auf Gegner abfeuern, die danach als Punkte auf Ihrem Radar angezeigt werden. Eine Wache auf Rundgang ist ein perfektes Ziel für so ein Ding. Einmal abgefeuert, wissen Sie immer, wo sich die markierte Person aufhält. Viele Waffen, die Cate bei sich trägt, haben mehrere Funktionen. Ihre Armbrust kann sie mit normalen Pfeilen bestücken, womit sich Gegner hervorragend lautlos ausschalten lassen. Es gibt aber auch Brandpfeile und ein optionales Fernrohr, womit weiter entfernte Ziele kein Problem sind. Für jede Situation hat Cate die passenden Mittel parat. Ausgefallen sind auch die Bananen, auf denen Gegner nur allzu gern ausrutschen, eine Roboter-Katze, die bei Feindkontakt explodiert, oder die dicke Bärenfalle. Es


„Wie bitte? Du findest meinen Lippenstift billig? Dafür wirst du sterben!"

Der Kooperativ-Modus ist einfach nur geil. Sowas sollte ab jetzt Standard sein.

FAZIT

TANJA BUNKE

No One Lives Forever 2 verdient zwei erhobene Daumen. Umfangreiche Missionen mit spannenden Aufträgen, interessante Waffen und unzählige Widersacher, die unfreiwillig als Übungsobjekt herhalten müssen – so lob ich mir das Agenten-Dasein. Vor allem, wenn ich mich im Körper einer so schmucken Heldin bewegen darf. Ist halt mal etwas anderes, als den 100sten Möchtegern-James-Bond durch die Pampa zu scheuchen. Grafisch konnte mich *NOLF 2* ebenfalls überzeugen: Die Umgebungen sind bis ins Kleinste detailliert, farblich ansprechend und geben das Flair des jeweiligen Landes wieder. Ganz zu schweigen von der stimmigen Musikuntermalung, die ich oft ohne zu spielen aus meinen Boxen dröhnen lasse.

gibt zudem Betäubungs- und Lachgas-Granaten, Ninja-Sterne und sogar Schwerter, mit denen sich die Dame zur Wehr setzen kann. Alle Waffen und Gegenstände zu nennen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

BEIM JUPITER!

Das Spiel basiert auf der LithTech-Jupiter-Engine und sieht wirklich sehr gut aus. Mit der momentanen Grafik-Referenz *UT 2003* kann *NOLF 2* aber nicht mithalten. Trotzdem ist der Titel vor allem auf dickeren Systemen eine echte Augenweide. Besonders gelungen sind die Außenareale. Animierte Grashalme, ultrarealistische Wasseroberflächen und detailreiche Objekte, wohin man auch sieht. Die Akustik verdient ebenfalls großes Lob. Die Soundeffekte passen, die Dialoge wirken nie aufgesetzt und die Musik unterstützt das Geschehen perfekt. Stichwort: dynamischer Soundtrack. Dieser sorgt dafür, dass sich die Musik immer der Situation anpasst. Wenn Sie durch die Gegend schleichen, läuft die Mucke schön dezent im Hintergrund. Werden Sie von Feinden entdeckt oder es geschieht etwas Unvorhergesehenes, wechselt auch der Groove. Plötzlich schallen Ihnen dramatischere Klänge entgegen. Ein weiteres Detail, das immens zur tollen Atmosphäre beiträgt! Was gibt es noch Wichtiges zu erwähnen? Die hohe Langzeitmotivation dank der 15 riesigen Kapitel? Eventuell der tolle Mehrspielermodus? Die unterhaltsame Story? Leider haben wir dafür keine Zeit mehr, denn jetzt möchten wir endlich weiterzocken. Wenn Sie auf gute Spiele abfahren, sollten Sie genau das Gleiche tun, liebe Leser. Cate Archer wird Sie nicht enttäuschen!

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Drei Tage lang habe ich nonstop *NOLF 2* gespielt und trotzdem konnte ich nicht genug kriegen. Als dann die lokalisierte Version reinflatterte, war ich etwas enttäuscht. Erlegte Gegner verschwinden sofort und nur ein Rucksack bleibt übrig? Was ist denn das für eine Scheiße? Nichts gegen grünes oder fehlendes Blut, aber so was ist irgendwie lächerlich. Dies ist aber kein unlösbares Problem, denn aus Erfahrung weiß man ja, dass helfende Patches glücklicherweise nie lange auf sich warten lassen. Und jetzt sollten Sie schleunigst in den nächsten Spiele-Laden eilen, um sich diese Perle zu holen. Prost!



NO ONE LIVES FOREVER 2

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 1,4 GB HD, Win98
SINNVOLL: P 1 GHz, 256 MB RAM, 1,7 GB HD, Win98

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Monolith
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	www.nolf2.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	18. Oktober 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ-Modus; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	86%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER

91%

HERAUSRAGEND – No One Lives Forever ist tot, lang lebe NOLF 2!



- 6 Levels
- 17 Waffen
- Fiktives Weltkriegs-Szenario
- Mehrspielermodus
- Ich- oder Verfolger-Perspektive
- 3 Schwierigkeitsgrade

Das ist dein Ende!

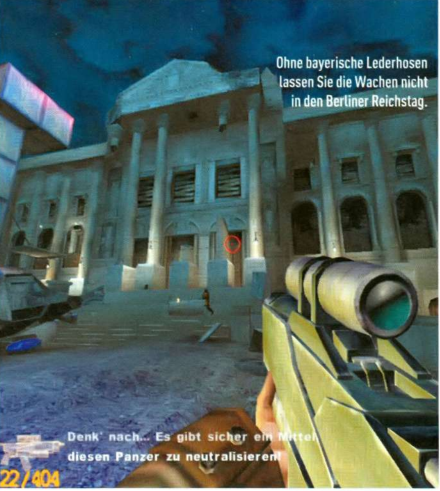
Bei IRON STORM müssen Sie mit dem Ersten Weltkrieg Schluss machen. Wird ja auch höchste Eisenbahn – dauert er in dem fiktiven Szenario des Spiels immerhin schon bis 1964.

Politikern waren schon beim Wahlkampf 1964 alle Mittel recht.

Äh, hallo? 1964 und Erster Weltkrieg? Was ist denn dann mit Gert Fröbes Auftritt in *Goldfinger* oder dem zweiten Meistertitel der Geißböcke? Nichts! Nun, in *Iron Storm* gibt es weiß Gott Wichtigeres zu tun, als sich James-Bond-Streifen reinzuziehen oder Fußballmeisterschaften zu feiern. Frieden schaffen, zum Beispiel. Und dafür wird's langsam höchste Eisenbahn. Denn der selbst erkorene Nachfahre Dschingis Khans, Baron Nikolaï Aleksandrovitch Ugenberg, steht kurz davor, seinen Traum vom unabhängigen Mongolen-Staat in Zentral-Asien und Europa zu verwirklichen. Wie gut, dass alles nur Spiel ist.

DIE MAUER IST ZURÜCK

Ausgerechnet für Deutschland kommt es bei der Auseinandersetzung richtig fett. Denn die Front verläuft nicht nur mitten durch unser Land, sondern spaltet obendrein die Bevölkerung (mal wieder) in zwei Lager. Während die Wessis aufseiten der Amis und Franzmänner kämpfen, stellen die Ossis mit den Russen die Truppen Ugenbergs. Aber nicht mehr lange: Denn jetzt sind Sie, James Anderson, an der Reihe! Ihre Aufgabe ist es, dem fiesen Baron ein für alle Mal den Garaus zu machen – allein. Das ist leichter gesagt als getan. Denn schon der Weg hinter die feindlichen Linien birgt tödliche Gefahren. In Form von Scharfschützen zum Beispiel. Mit diesen „netten Herren“ bekommen Sie es gleich nach dem Spielstart zu tun. Kaum strecken Sie Ihre Pixel-Rübe aus dem Schützengraben, pfeifen Ihnen auch schon



Ohne bayerische Lederhosen lassen Sie die Wachen nicht in den Berliner Reichstag.

Mit Minen können Sie Panzer hopsnehmen, nicht aber die hässliche Statue im Hintergrund.



Mist, schon wieder kommen wir zu spät zu unserem Lieblingsfach: Waffenkunde.

die Kugeln um die Ohren. Und das ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was Sie später erwartet. Dann nämlich bereiten Ihnen Hubschrauber, verminte Kampfhunde, Panzer, mit Maschinengewehren gespickte Bunker und natürlich Ugenbergs fitte Spezialeinheiten unter Garantie mehr als einmal Kopfzerbrechen. Gut, dass Sie jederzeit den Spielstand sichern beziehungsweise einen alten laden dürfen.

HALLO, OPA!

Gespielt wird *Iron Storm* wahlweise aus der Ich- oder Verfolger-Perspektive. Letztere könnte Ihnen – vorausgesetzt, Sie zählen sich zur jüngeren Generation – durchaus einen kleinen Schock versetzen. Ihr Charakter hat nämlich graue Haare! Da sieht selbst Söldner-Opa John Mul-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

SAUFEN



In *Iron Storm* kommen Sie zwar an einer Bierstube vorbei, Ihnen fehlt aber die Zeit, sich einen hinter die Binde zu kippen

Im echten Leben findet sich immer eine freie Minute zum „Schnäpseln". Notfalls muss halt der Friseurtermin ausfallen.

PUPSEN



Na hören Sie mal, so was geht in *Iron Storm* natürlich nicht! Das einzige Gas, mit dem Sie Ihre Gegner außer Gefecht setzen, strömt aus Handgranaten.

In der Realität geht das. Leider. Halb Fürth leidet täglich unter den brutalen Döner-Darmwinden eines Kollegen (Name ist der Redaktion bekannt).

MINEN-HUNDE



Wirklich fies sind in *Iron Storm* die verminten Hunde. Kommen die kläffenden Viecher Ihrem Charakter zu nahe, ist Sense.

Bomben-Köter gibt' in Wirklichkeit glücklicherweise nicht. Das einzige, was auf unserem Beweisfoto scharf ist, sind die Kurven des Frauchens.

Fotos: ActionPress

IRON STORM

VERGLEICH

SOF 2 (DT.)	MEDAL OF HONOR	IRON STORM
HINTERGRUNDGESCHICHTE		
58%	85%	80%
Die Story der deutschen Version ist spannend erzählt, aber total idiotisch.	Nicht gerade innovativ, dafür hollywoodreif in Szene gesetzt.	Interessantes Science-Fiction-Szenario. Jedoch zu wenig Zwischensequenzen.
GRAFIK		
81%	84%	77%
An der erweiterten Q3-Engine gibt's bis auf die kargen Innenräume nix zu motzen.	Vor allem im Freien sieht MoH unglaublich realistisch aus.	Die Spezialeffekte sind toll, die Figuren klobig und mittelmäßig animiert.
MEHRSPIELERMODUS		
90%	85%	78%
In fünf Spielmodi dürfen Sie sich auf perfekt gestalteten Karten austoben.	Eine nette Alternative zur Genrereferenz *Battlefield 1942*.	Nichts Besonderes. Ideal für eine kurze Partie zwischendurch.
SPIELSPASS		
87%	86%	79%
Auch ohne brutale Splattereffekte macht *SoF 2* Spaß ohne Ende.	*Der Soldat James Ryan* als Computerspiel. Ein Pflichtkauf für Action-Fans.	Die Atmosphäre stimmt, beim Leveldesign hapert's jedoch.
85% / 10% / 5%	75% / 20% / 5%	75% / 15% / 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Kampftaktik; BLAU= Rätsel



PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist Iron Storm was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM

		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

700 MHz, 128 MB, GeForce2 — 1.000 MHz, 128 MB, Geforce3 — 1.500 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Iron Storm setzt von vornherein die Mindestanforderungen sehr hoch an. Unter einer Geforce 2 geht gar nichts und mit weniger als 256 MB Hauptspeicher auch nicht. Besitzer von TNT2- und Voodoo-5-Karten bekommen ebenfalls Probleme. Bei Radeon-Karten muss der aktuelle Treiber installiert sein, damit Abstürze verhindert werden. Untere Schmerzgrenze: PIII 600, Geforce 2, 128 MB RAM

PRO & CONTRA

- \+ Interessante Story
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Gute Soundeffekte
- \+ Einfache Steuerung
- \+ Kurzweiliger Mehrspielermodus
- \+ Üppiges Waffenarsenal
- \+ Tolle Spezialeffekte
- − Detailarme Charaktere
- − Hohe Systemanforderungen
- − Durchschnittliches Leveldesign
- − Kaum Zwischensequenzen
- − Nur 6 „Welten"
- − Teils fragwürdige Waffenbalance
- − Mittelmäßige Animationen
- − Keine Musik im Spiel

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Mag sein, dass der Story-Designer den letzten Schuss nicht gehört hat, aber sonst gibt's an dem grundsoliden Ego-Shooter wenig auszusetzen, im Gegenteil. Zwar wären ein paar mehr Levels nicht verkehrt gewesen, doch sollte man sich von der vermeintlich geringen Zahl nicht täuschen lassen – schließlich bietet jede der sechs Szenarien genug Stoff für stundenlangen Spielspaß. Nicht viel mehr als eine nette Alternative ist der innovationsarme Mehrspielermodus. Für ein Spielchen zwischendurch allemal empfehlenswert, geht ihm im Vergleich mit *Counter-Strike, Battlefield 1942* und *UT 2003* sehr schnell die Luft aus.

lins aus *Soldier of Fortune 2* rüstiger aus. Wenig zu meckern gibt's beim Waffenarsenal. Mit seinen elf Schießeisen, einem Säbel, vier Handgranaten-Typen und einer Minen-Gattung bietet *Iron Storm* mehr als ausreichend Handwerkszeug. Aber glauben Sie nicht, dass der alte Ami alle Wummen auf einmal tragen kann. Dafür ist er viel zu schwach. Ein Maschinengewehr und einen Granatwerfer zum Beispiel dürfen Sie nie gleichzeitig mit sich führen. Sie müssen schon entscheiden, welche Bleispritze für die anstehenden Aufgaben am besten geeignet ist und gegebenenfalls eine ablegen. Das ist wirklichkeitsnah, die Waffentypen hingegen nicht. Die sind allesamt frei erfunden, schließlich spielt *Iron Storm* in einem Science-Fiction-Szenario. Nicht ganz überzeugen kann die Waffenbalance. Die Maschinenpistole etwa richtet viel zu wenig Schaden an. In ihrer jetzigen Form hätten sie die Entwickler auch gleich weglassen können. Nicht so das Scharfschützengewehr. Es ist der überzeugendste „Witwenmacher" des ganzen Spiels.

WIR FAHREN NACH BERLIN

In puncto Leveldesign hinkt *Iron Storm* der Konkurrenz um ein paar Jährchen hinterher. Was sich vor allem in den ersten beiden Missionen be-



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Anfangs ist *Iron Storm* richtig spannend. Sie robben durch Schützengräben, neben Ihnen schlagen Granaten ein, virtuelle Kameraden schreien ... und, und, und. Nach über einer Stunde krabbeln Sie aber immer noch durch den Dreck und sind frustriert. Sie wollen Abwechslung. Und eben die kommt in *Iron Storm* viel zu kurz. Kein Wunder bei nur sechs Spielumgebungen. Wahrscheinlich dachten die Franzosen, weniger sei mehr. Aber das ist leider nicht der Fall. Ansonsten ist *Iron Storm* ein guter Shooter, der vor allem wegen seiner interessanten Hintergrundstory und der beklemmenden Atmosphäre begeistert.



Auf dem Schlachtfeld stolpern Sie über jede Menge entstellter Leichen.



Huch! Und wir dachten, das sei der Weinkeller.

Hin und wieder müssen Sie Ihre Gegner lautlos aus dem Weg räumen, um Alarm zu vermeiden.

Dieser Herr riecht derart streng, dass er es selber nicht mehr erträgt.

merkbar macht. Sie rennen geschlagene zwei Stunden fast ausschließlich durch eintönige Schützengräben und viel zu enge Gänge. Nur hin und wieder kommen Sie raus. Auf Dauer ist das sehr eintönig und demotivierend. Ganz anders sieht es hingegen ab Level 3 aus. In den Gassen des zerbombten Örtchens Wolfenburg kommt echte Gänsehautatmosphäre auf. Und der Showdown im Berliner Reichstag hat wirklich Klasse. Übrigens ist nicht immer nur stupides Ballern angesagt. Mal müssen Sie einen Panzer in einen Hinterhalt locken. Ein anderes Mal gilt es, die Stromzufuhr für ein überflutetes Kellergeschoss zu unterbrechen, um keinen elektrischen Schlag zu bekommen. Wirklich schwer – geschweige denn neu – sind diese „Rätsel“ aber nicht.

DU BIST ABER HÄSSLICH!

Wissen Sie, was Phoenix 3D ist? Vielleicht Joachim Hesses neuer Lieblings-Arcade-Shooter? Nein, Phoenix 3D ist die eigens für *Iron Storm* entwickelte Grafik-Engine. Sie zaubert fantastische Licht- und Nebeleffekte auf den Monitor und setzt die Spielumgebungen sehr ansehnlich in Szene. Allerdings ist das bei der Charakterdarstellung nicht der Fall. Ihre Gegner sind klobig, detailarm und mittelmäßig animiert. Kurz: Selbst angeschimmelte Zombies sehen besser aus. Ebenfalls verbesserungswürdig sind die verschwommenen Wandtexturen. Die große Stärke von *Iron Storm* liegt ganz klar in der dichten und bedrohlichen Atmosphäre. Sie lässt Ihnen immer wieder sprichwörtlich das Blut in den Adern gefrieren. Unter dem Strich reicht das aber nicht aus, um der Konkurrenz ein Schnippchen zu schlagen. Die Franzosen haben es versäumt, dem Spieler die abgefahrene Story und vor allem den Hauptcharakter näher zu bringen. Eine Identifikation mit dem Fließband-Helden ist einfach nicht drin. Mehr Zwischensequenzen hätten hier Wunder vollbracht. BENJAMIN BEZOLD

IRON STORM

MINDESTENS:	GENRE:	Action
P 600, 256 MB RAM, 600 MB HD, Geforce 2, Win98	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	4X Studio
SINNVOLL:	VERTRIEB:	Wanadoo
P 1.000, Geforce 3	INTERNET:	www.stormgame.com
	SPRACHE:	Deutsche Untertitel
	USK-FREIGABE:	Noch keine Einstufung
	TERMIN:	23. Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Isolation Case; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	77%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER

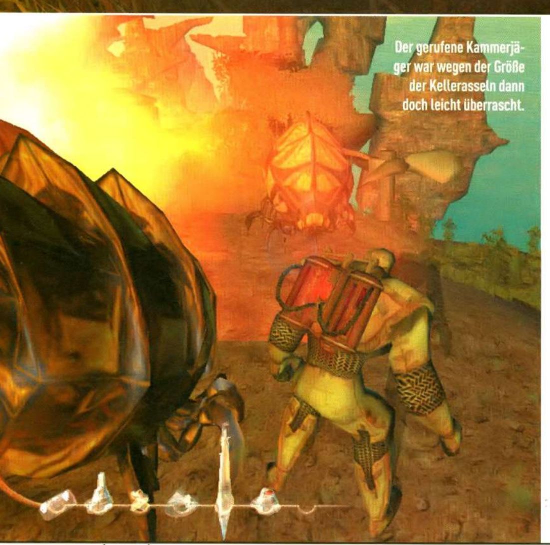
79%

GUT – Heftiger Kriegs-Shooter mit kleinen Schwächen

- Action-Adventure mit Strategie-Elementen
- 3 spielbare Helden
- Über 40 Gegnertypen
- 24 Levels
- Steuerbare Flugzeuge
- Mehrspielermodus
- Einfache Menühandhabung

Geh mir aus der Sonne!

Bei PROJECT NOMADS ist fetzige Insel-Action angesagt. Und sollte Ihnen der Standpunkt Ihres Eilands nicht gefallen, können Sie damit durch die Gegend düsen.



Der gerufene Kammerjäger war wegen der Größe der Kellerasseln dann doch leicht überrascht.

Ein Baumeister! Nicht in Ihren kühnsten Träumen hätten Sie daran gedacht, einen dieser sagenumwobenen Zauberer je in natura zu sehen. Doch heute muss Ihr Glückstag sein. Okay, Ihr Flugzeug ist gerade an einem Felsen zerschellt, als Feindjäger den Antrieb getroffen hatten. Aber was macht das schon? Sie sind am Leben und noch viel wichtiger: Sie, ein popliger Nomade, haben durch den Absturz einen Baumeister aus seinem Gefängnis befreit. Und der ist richtig happy darüber. So sehr, dass er Ihnen zum Dank Reichtümer ohne Ende verspricht. Einen Haken hat das verlockende Angebot jedoch: Sie sollen seine Peiniger zur Strecke bringen. „Null Problemo", denken Sie und willigen ein. Schließlich haben Sie nichts zu verlieren. Und ohne fremde Hilfe würden Sie von diesem schwebenden Gesteinsbrocken sowieso niemals herunterkommen. Schwebender Gesteinsbrocken? Genau! Die Welt in *Project Nomads* besteht aus einem riesigen Trümmerhaufen, der durch ein Wolkenmeer treibt. Die einzige Möglichkeit, von Insel zu Insel zu gelangen, ist durch die Luft. Aber das fällt für Sie als Bruchpiloten ja flach.

HER MIT DEN ARTEFAKTEN

Statt Ihnen ein neues Flugzeug herbeizuhexen, lehrt Sie der Baumeister mit dem bescheuerten Namen Basaltface den Umgang mit magischen

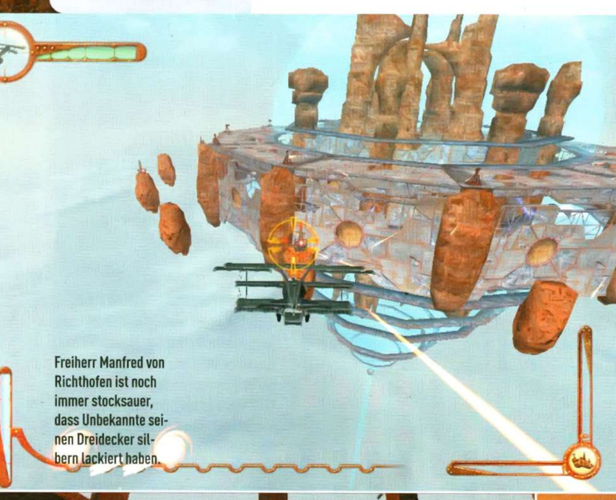

Nach seinem jüngsten Ausraster wurde Olli Kahn auf eine einsame Insel verbannt.

AUF DVD
An die Geschütze!
VIDEO: So scharf sieht Project Nomads in Bewegung aus.

Artefakten. Wer diese beherrscht, kann Felsen im Handumdrehen zu fliegenden Schlachtschiffen umfunktionieren. Und genau das tun Sie auch. Sie errichten Geschütztürme zur Verteidigung, ein Kraftwerk zur Energiegewinnung und einen Wachturm zur Navigation. Das Herz des fliegenden Kolosses stellt der so genannte Leuchtturm dar. Wird er zerstört, ist Feierabend. Im späteren Spielverlauf gelangen Sie in den Besitz weiterer Artefakte, etwa eines Hangars für Bomber oder der so genannten Artefakt-Presse. Sie ist in der Lage, Erweiterungen herzustellen, zum Beispiel automatische Kanonen. Aber Vorsicht: Ihre Insel hat nur eine begrenzte Zahl an Bauplätzen. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie beispielsweise Nahkämpfe bevorzugen und somit alles mit Geschützen zupflastern oder lieber aus der Distanz angreifen und ein paar Hangars mehr für Luftschläge aufstellen.

ALLES IM GRIFF

Project Nomads ist alles andere als ein innovationsloses 08/15-Spiel. Vielmehr handelt es sich bei dem originellen Titel um einen interessanten Genremix aus Strategiespiel und Action-Adventure. Ihren Charakter steuern Sie ausschließlich aus der Verfolgerperspektive. Er kann hüpfen, Feuerbälle schleudern, Bomben legen, mit seinem Raketenrucksack fliegen (sofern er geladen ist) und natürlich aus den kleinen Artefakten riesige Bauwerke erschaffen und diese bedienen. Dafür treten Sie nahe genug an ein Objekt heran, bis das Wort „Benutzen" erscheint. Anschließend drücken Sie die linke Maustaste und wählen aus dem Menü die gewünschte Option. Etwa „Reparieren", „Abreißen" oder eben einfach nur „Benutzen". Wollen Sie die Kontrolle über Ihre Verteidigungseinrichtungen übernehmen, reicht ein Klick auf die Tabulator-Taste und schon heizen Sie anfliegenden Jägern oder stationären Stellungen mit einem Geschütz ein – in bester *Incoming*-Manier. Nennen Sie einen Hangar Ihr Eigen, drücken Sie nochmals auf „Tabulator". Jetzt sitzen Sie im Cockpit eines Fluggeräts.


Freiherr Manfred von Richthofen ist noch immer stocksauer, dass Unbekannte seinen Dreidecker silbern lackiert haben.


So in etwa sieht es aus, wenn Kollege Iscitürk seine Notdurft verrichtet.


Der Weihnachtsmann trägt dieses Jahr Blau, damit seine rote Schnapsnase besser zur Geltung kommt.


Vorher sollten wir wissen, dass das neue Anti-Schuppen-Shampoo Flöhe anzieht?

Dieses kontrollieren Sie am einfachsten mit dem Joystick. Freilich funktioniert auch die Maus. Bei ihr sind aber dummerweise die vertikalen Achsen vertauscht. Das ist für viele Spieler ungewohnt und erfordert viel Einarbeitungszeit. Ansonsten ist die Steuerung in *Project Nomads* sehr simpel, schnell erlernt und beschränkt sich auf wenige Tastaturkürzel. Wollen Sie das Ganze jedoch Ihren Wünschen anpassen, werden Sie herb enttäuscht. Eine freie Konfiguration ist nicht drin.

MANN, SIND DIE HOHL, MANN!

Die Story von *Project Nomads* ist zwar äußerst hanebüchen und unlogisch, wartet dafür aber mit vielen überraschenden Wendungen auf. So entpuppt sich beispielsweise der anfangs nette Baumeister als machtgeiler Sack, der sich alles Leben auf Aeres untertan machen will. Als Sie das herausfinden, stellen Sie sich natürlich gegen Ihren einstigen Mentor und bekommen es zur Strafe mit geflügelten Rieseninsekten zu tun. Was die künstliche Intelligenz anbelangt, hat *Project Nomads* enormen Nachholbedarf. Bestes Beispiel: Eine fliegende Insel, ähnlich der Ihren, greift an. Schlau wie Sie sind, reparieren Sie regelmäßig beschädigte Einrichtungen. Und Ihr Gegenspieler? Den juckt es null, wenn seine Gebäude in Flammen stehen und jeden Augenblick zusammenkrachen. Die Herausforderung hält sich somit arg in Grenzen. Nicht zuletzt, weil ein Großteil der 24 Missionen nach demselben Schema abläuft. Langsam tasten Sie sich mit Ihrem Felsen vorwärts und nehmen den Feind aus sicherer Distanz mit den Bordkanonen unter Beschuss. Vernichten Sie ein größeres Bauwerk, etwa ein Kraftwerk, wird die Hintergrundmusik bedrohlich: Ein Bomberangriff steht bevor. Haben Sie den überstanden, geht's weiter. Das wiederholt sich so lange, bis Ihr Missionsziel erreicht ist. Nicht ganz so vorhersehbar sind die Einsätze, die Sie zu Fuß unternehmen. Aber auch hier gibt es Anlass zur Kritik – und zwar bei der Kollisionsabfrage. Allzu oft bleibt Ihr Recke an irgendwelchen Kanten hän-



PROJECT NOMADS

VERGLEICH

BATTLEZONE 2	GIANTS: CITIZEN KABUTO	PROJECT NOMADS
HINTERGRUNDSTORY		
61% – Das klassische Mensch-gegen-Alien-Szenario. Viel zu wenige Zwischensequenzen.	90% – Abgedrehte Science-Fiction-Story. Witzig und fesselnd erzählt.	74% – Fliegende Inseln, abgedrehte Charaktere. Teilweise sehr verwirrend.
GRAFIK		
71% – *Battlezone 2* ist mittlerweile fast drei Jahre alt. Das merkt man der Grafik an.	81% – Schöne Spezialeffekte und tolle Charaktere. Dafür eher triste Landschaften.	86% – Knallig bunt und detailliert. Erinnert stark an *Giants: Citizen Kabuto*.
AUFBAU		
82% – Viel komplexer als in *Project Nomads*. Dafür auch einen Tick komplizierter.	– – Gebaut wird in *Giants* nicht, dafür dürfen Sie Waffen kaufen.	78% – Aufbau und Reparaturen laufen recht hektisch ab: Hier sind flinke Finger gefragt.
SPIELSPASS		
74% – Anfänger beißen sich die Zähne aus. Profis haben trotz alter Technik immer noch Spaß.	77% – Allein der umwerfende Humor macht *Giants* zu einem Pflichtkauf. Kostenpunkt: nur 15 Euro.	80% – Gelungener Strategie-Action-Mix mit teils eintönigen Missionen. Schade.
50% / 40% / 10%	20% / 80%	40% / 45% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Strategie; ROT = Action; BLAU = Ressourcenmanagement

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangulierert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM

	Voodoo3	TNT2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									
CPU mit 750 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									
CPU mit 1.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									
CPU mit 1.200 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									
CPU mit 1.500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

	Voodoo3	TNT2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									
CPU mit 750 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									
CPU mit 1.000 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									
CPU mit 1.200 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									
CPU mit 1.500 MHz (800x600x16 / 1.024x768x32)									

LEISTUNGSMERKMALE

Project Nomads benötigt eine Grafikkarte mit mindestens 32 MB RAM Speicher und Hardware-T&L-Einheit. Entscheidend für die Performance im Spiel ist eine starke CPU. Wenn es bei Ihnen dennoch zu starken und nervigen Rucklern kommt, sollten Sie eine niedrigere Bildschirmauflösung wählen und die Details reduzieren. Untere Schmerzgrenze: 500 MHz, Geforce 256, 64 MB RAM

PRO & CONTRA

- + Innovatives Spielprinzip
- + Hübsche Grafik
- + Simple Steuerung
- + Spannend erzählte Story
- + Gute Synchronsprecher
- + Gebäude variieren je nach Held
- – Schlechte KI
- – Nur durchschnittliches Missionsdesign
- – Miese Kollisionsabfrage
- – Linearer Spielverlauf
- – Unlogische Story
- – Schnell durchgespielt

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Wie gut, dass ich kein Vulkanier wie Mr. Spock von der Enterprise bin. Der würde angesichts der unlogischen Story womöglich einen Nervenzusammenbruch erleiden. Mich hingegen stört es weniger, dass sich urplötzlich alles um die Rettung meiner Freunde dreht und nicht mehr um verborgene Reichtümer. Noch dazu, weil die beiden Nomaden zuvor kein einziges Mal erwähnt wurden. Hauptsache, *Project Nomads* macht Spaß und sieht super aus. Ein Extra-Lob geht an dieser Stelle an die deutschen Synchronsprecher. Sie haben mit ihrer fantastischen Arbeit die sehenswerten Zwischensequenzen zu einem akustischen Schmankerl gemacht.

FAZIT

TANJA BUNKE

Ich mag die abgedrehte Story, ich mag die Protagonisten und ich mag die überaus fetzigen Gefechte. Eins stinkt mir hingegen: die hektischen Reparatur-Aktionen. Kaum hab ich den Geschützturm an einem Ende der Insel ausgebessert, raucht auch schon wieder der Raketenwerfer weiter vorne bedrohlich. Dabei möchte ich doch lieber selber mit rumballern. Ebenso ärgerlich ist der zwar integrierte, aber nicht funktionierende Mehrspielermodus. Wie soll ich dem Beze nun eine vor den Inselbug knallen? Na ja. Laut den Entwicklern ist dieses Problem schnell behoben. Hoffen wir es ...

So spielt sich Project Nomads

GEPÄCK



Um die wichtigsten Objekte wie Bauartefakte, Kampfzauber und Bomben immer direkt zur Hand haben, trägt Ihr Protagonist einen dicken Gürtel mit sieben Fächern. Per Mausklick und Steuerungstasten wählen Sie die Utensilien. Benötigen Sie einen Gürtelplatz für einen anderen Gegenstand, lässt sich ein angewähltes Objekt per SHIFT-Taste entfernen.

SELBER LENKEN



Damit Sie während eines Angriffes auf Ihre Insel nicht nur dumm in die Pampa starren, dürfen Sie sämtliche Geschütztürme, Hangars und sonstigen Einrichtungen selber bedienen. Wählen Sie ein Objekt per Tabulator- oder Maustaste. Ihre Sicht wechselt sofort in die Ich-Perspektive. Im Falle des Hangars setzen Sie sich sogar an den Knüppel eines Fliegers.

MISSIONSERKLÄRUNGEN



Sie stecken gerade mitten in einem heißen Gefecht. Ihre Mutter ruft an, sülzt Ihnen die Ohren voll und plötzlich wissen Sie nicht mehr, was Sie eigentlich in der Mission zu tun haben. Kein Problem. Ein langer Druck auf die F2-Taste und sämtliche Aufgaben erscheinen auf dem Monitor. Kleiner Nachteil: Erledigte Ziele werden unabgehakt mit aufgeführt.

REPARIEREN



Eine feindliche Flotte nähert sich. Automatisch kontern Ihre Gefechtstürme die Attacke. Trotz des Gegenfeuers kriegen Ihre Bauten einiges ab, Rauch steigt auf. Nun ist handwerkliches Geschick gefragt. Sie wuseln flink wie ein Wiesel zu den betroffenen Gebäuden und wählen per Mausklick „Reparatur" aus. Weniger gut: Solche Aktionen arten auf Dauer in Stress aus.



An manchen Tagen drohten Benny Bezolds Haare in Flammen aufzugehen.

gen. Dafür entschädigt die fantastische Grafik umso mehr. Gigantische Explosionen und faszinierende Lichteffekte bieten Ihren Augen ein einmaliges Spektakel. Alles in allem ist dem Berliner Entwickler mit *Project Nomads* ein großer Wurf gelungen. KI und Missionsdesign sind zwar nicht das Gelbe vom Ei, das spritzige Spielprinzip ist jedoch schlichtweg genial.

BENJAMIN BEZOLD/TANJA BUNKE

PROJECT NOMADS

MINDESTENS:	GENRE:	Action-Adventure
P 450, 64 MB RAM,	PREIS:	Ca. € 50,-
810 MB HD, Win98	ENTWICKLER:	Radon Labs
	VERTRIEB:	CDV
SINNVOLL:	INTERNET:	www.project-nomads.de
P 800, 256 MB RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sind zwar anwählbar, aber noch nicht funktionsfähig. Schade auch.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	86%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 80%

GUT – Innovativer Genremix mit einer prächtigen Grafik-Engine.



Alliierte Soldaten haben im Irak Vorfahrt. Das wusste der Lkw-Fahrer nicht. Pech.

Sand-Männchen

CONFLICT: DESERT STORM schickt Sie als Anführer eines vierköpfigen Pixeltrupps in die Wüste. Und das ist gar nicht mal so übel.

Feinkörniger Sand, Oasen und jeden Tag Sonne! Nein, das ist kein verlockendes Angebot aus dem neuen TUI-Sommerkatalog. Das ist Ihr Arbeitsplatz in *Conflict: Desert Storm*. Wie der Titel bereits verrät, dreht sich bei diesem Infanterie-Shooter von Pivotal Games alles um die Bodenoffensive „Operation Wüstensturm" des Golfkriegs 1991. Nur, dass Sie diesmal nicht daheim vorm Fernseher sitzen und CNN gucken, sondern virtuell an vorderster Front um die Befreiung Kuwaits streiten und Saddams Schergen persönlich in den Hintern treten. Bevor Sie das tun, sollten Sie sich unbedingt die Zeit nehmen und dem ausführlichen Training beiwohnen. Denn die Steuerung von *Conflict: Desert Storm* ist so was von verkorkst, dass Sie ohne Einweisung schon beim Wechseln der Waffen scheitern. Hier müssen Sie etwa erst das Inventar öffnen, die entsprechende Taste gedrückt halten und mit dem Mausrad durch die Gegenstände scrollen. Denken Sie gar nicht erst daran, das in der Hitze des Gefechts zu tun. Es würde Sie Kopf und Kragen kosten. Ähnlich kompliziert ist übrigens auch das Teammenü, mit dem Sie Ihre vier Kollegen herumkommandieren. Haben Sie sich an die Steuerung gewöhnt, geht's als SAS-Soldat oder Delta-Force-Kämpfer ab an den Persischen Golf und – zum Glück – in Richtung Spielspaß.

SADDAMS DOOFE HORDE

Obwohl der Entwickler *Conflict: Desert Storm* als realistischen Taktik-Shooter bezeichnet, spielt es sich eher wie die PC-Umsetzung eines Rambo-Streifens. Taktisch geschicktes Vorgehen ist zwar möglich. Einfacher und schneller kommen Sie jedoch mit der Hau-drauf-Strategie ans Ziel. Was vor allem daran liegt, dass Ihre Charaktere locker mehrere Treffer wegstecken und oben-



Saddam Hussein hat vergessen, seinen Klonkriegern ein Gehirn einzupflanzen.



Auf dem Catwalk präsentieren wir vor laufender Kamera die neue Sommerkollektion.

drein Waffen und Munition bis zum Abwinken mitschleppen. Und dann wären da noch diese genialen Erste-Hilfe-Sets. Liegt ein Kollege kampfunfähig am Boden, behandeln Sie ihn kurz und schon steht er wieder – fast wie bei George W. Bush nach der Viagra-Pille. Die gegnerischen Pixel-Irakis können das nicht. Die sind schon froh, wenn sie mal 'ne Waffe abfeuern. Meistens erwischt es die Kerle nämlich, während sie blindlings auf Ihr schussbereites Kommando zustürmen. Eigentlich schade, die Animationen sehen nämlich richtig gut aus und passen hervorragend zur optisch ansprechenden Spielgrafik. Okay, sie bietet dem Auge mal abgesehen von den Stadt-Levels zwar kaum Abwechslung, aber *Conflict: Desert Storm* spielt ja auch mitten in der Wüste. Und die ist nun mal weitgehend trist. Nicht so die streng lineare, dafür kinoreife Kampagne. Mal retten Sie einen Ölscheich aus einem Hinterhalt. Dann sprengen Sie in letzter Sekunde SCUD-Raketen, die auf Israel abgefeuert werden sollen. Und bei einem anderen Einsatz gilt es, die eigene Stellung zu verteidigen, während Sie auf

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Operation Flashpoint	88%
Ghost Recon	80%
Conflict: Desert Storm	**77%**
Delta Force: Task Force Dagger	59%

OFP ist nach wie vor das Maß aller Dinge. Sound, Atmosphäre, Story – alles nur vom Feinsten. Bloß in puncto Grafik hapert's ein wenig. Die sieht bei *Ghost Recon* um Welten besser aus. Dafür haben Sie es dort mit ähnlich doofen Gegnern wie in *Conflict: Desert Storm* zu tun. Mit einem Unterschied: In *Ghost Recon* ist Ihr Charakter spätestens nach dem zweiten Treffer aus dem Spiel. Nicht mehr zeitgemäß: *DF: Task Force Dagger.*

Äh ... geht das auch im echten Leben?

Ausrüstung schleppen

Raketenwerfer, MGs, Erste-Hilfe-Koffer, Pistolen – die Tragkraft der Spielfiguren scheint in *Conflict: Desert Storm* nahezu grenzenlos zu sein.

Wir haben einem US-Soldaten die typische *Conflict: Desert Storm*-Ausrüstung in einen Rucksack gepackt. Urteilen Sie selbst, ob dieser Mann noch in der Lage ist zu kämpfen.



Mund-zu-Mund-Beatmung

In *Conflict: Desert Storm* rufen Sie bewusstlose Soldaten per Tastendruck ruck, zuck zurück aus dem Land der Träume.

Bei unserem Test lief's genau umgekehrt. Herr Sauerteig sollte diese schlafende Schönheit wach küssen. Und landete nach einem Faustschlag im Land der Träume.



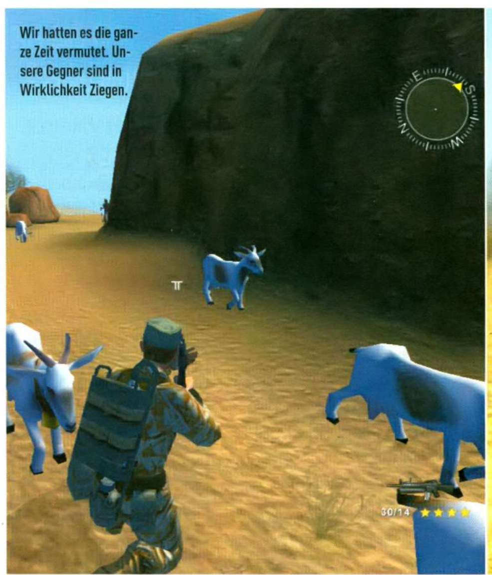
Charaktere wechseln

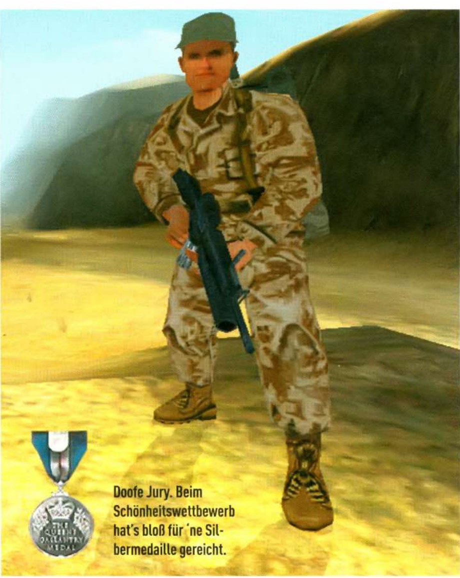
Im Spiel kein Problem. Wann immer Sie wollen, können Sie die Kontrolle über ein x-beliebiges Teammitglied übernehmen.

Das geht im realen Leben nicht. Sonst hätte sich Herr Iscitürk (Bild) längst der Luxuskörper seiner Kollegen bemächtigt, um auch mal 'ne Frau abzukriegen.



Fotos: action press


Wir hatten es die ganze Zeit vermutet. Unsere Gegner sind in Wirklichkeit Ziegen.


Doofe Jury. Beim Schönheitswettbewerb hat's bloß für 'ne Silbermedaille gereicht.

einen Rettungshubschrauber warten. Die „Löcher" zwischen den einzelnen Einsätzen stopfen kurze Videosequenzen und natürlich die gelungenen Missionsbesprechungen. Spannung bis zum Schluss ist garantiert.

ROLLENSPIEL-ELEMENTE

Ähnlich wie bei *Ghost Recon* werden Ihre Soldaten im Laufe des Spiels immer besser. Mit einem winzigen Unterschied: In *Conflict: Desert Storm* nimmt Ihnen das Programm die Verteilung der Erfahrungspunkte ab. Generell gilt: Je öfter eine Waffe verwendet wird, desto besser kann der Charakter mit ihr umgehen. Das ist natürlich nur der Fall, wenn der Computer für Sie „spielt". Es steht Ihnen nämlich frei, jederzeit selbst die Kontrolle über ein beliebiges Teammitglied zu übernehmen – also den Scharfschützen, Sprengstoffexperten, MG-Schützen oder den Anführer. Gespielt wird übrigens vornehmlich aus der Verfolgerperspektive. Nur zum Zielen schalten Sie in die Ich-Ansicht um.

SPASS IM NETZ

Ach du Schreck! Sie dürfen nur zweimal pro Mission speichern? Das riecht schwer nach Frust, oder? Ganz im Gegenteil. Weil Ihre Charaktere ziemlich widerstandsfähig und die Gegner blond sind, hätte eine andere Speicherfunktion *Conflict: Desert Storm* jeder Spannung beraubt. So ist es immer wieder eine Herausforderung, anrückende irakische T-62-Kampfpanzer mit einem gezielten Schuss aus der Bazooka hochzujagen. Aber wehe der geht daneben! Dann haben Sie ein echtes Problem am Hals. Denn bei der gewaltigen Feuerkraft eines solchen Stahlmonsters kapitulieren selbst Ihre Superhelden. Und der Mehrspielermodus? Der steht mit seinen fünf Modi dem Solo-Part in nichts nach. Vor allem die Varianten „Bergung", „Angriff/Verteidigung" und „VIP-Attentat" machen mächtig Laune. Dumm nur, dass es für Partien via Internet keinen Browser gibt. Lediglich wer die IP-Adresse des entsprechenden Servers kennt, ist im Bilde. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Sie stehen auf militärische Shooter? *Operation Flashpoint* & Co. sind Ihnen aber einen Tick zu realistisch und taktisch? Sehr gut, dann ist *Conflict: Desert Storm* genau das richtige Spiel für Sie. Es ist spannend, nicht zu schwer, sieht ansprechend aus und bietet Action satt. Nur bei der Steuerung und vor allem beim miserablen Sound gibt's Grund zu klagen. Da klingt selbst Kollege Iscitürks verstaubte Schallplattensammlung besser. Was mich übrigens alle Nase lang ankotzt: Jedes Mal, wenn ein Teammitglied einen Feind ausgeschaltet hat, ertönt ein „Ziel unten!". Wenn da nicht jemand „Target down!" etwas zu wörtlich übersetzt hat ...


Bevor du uns drohst, wasch dir lieber mal das Ketchup aus der Uniform!

CONFLICT: DESERT STORM

MINDESTENS:	GENRE:	Taktik-Shooter
P 450, 128 MB RAM, 930 MB HD, Win98	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Pivotal Games
	VERTRIEB:	Codemasters
SINNVOLL:	INTERNET:	www.conflict.com
P 1.000, 256 MB RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bergung, TDM, DM, Angriff/Verteidigung, VIP-Attentat; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	59%
GRAFIK	76%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER

77%

GUT – Kurzweilige Wüstenballerei mit miesen Soundeffekten

Er hätte vor der Audienz beim Papst (Bildhintergrund) vielleicht doch keine Drogen nehmen sollen ...

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Ich weiß nicht, was brutaler ist: Sieben Altäre in einer riesigen Höhle finden, wobei ein Gang aussieht wie der nächste. Oder sieben Modern-Talking-Folterschnulzen am Stück anhören müssen und eine klingt wie die andere. Für mich ist beides eine Qual. Außerdem hätte ich mir spielerisch mehr Abwechslung gewünscht. So halt ich's mit dem großen deutschen Dichter Rammstein und sage: „Gott weiß, ich will kein Engel sein!" Eins muss man *Archangel* allerdings lassen: Es ist super einsteigerfreundlich. Bei geduldigen Gelegenheitsspielern dürfte es gut ankommen. Sie sehen über die Macken sicher ähnlich locker weg wie Redaktionsriese Joachim Hesse über einen Japaner.

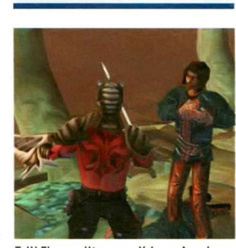
Himmel, Arsch und Hirn!

Bei ARCHANGEL vertrimmen Sie als Engel mit Knack-Popo zahlreiche Bösewichte, lösen kleine Rätsel und suchen vor allem nach dem Weg.

Michael, der Held in *Archangel*, erfährt durch einen tödlichen Autounfall, wie eine Arschkarte aussieht: Er erwacht nach einem Treffen mit einer Leitplanke in einer anderen Dimension, wird ungefragt zum „Erzengel Michael" befördert und soll die für ihn fremde Welt von finstren Mächten befreien. „Tu dies!" und „Bring mir das!", sagen diverse Nichtspielercharaktere zu ihm. Das klingt aber nur einfach. Hauptproblem: Orientierungslosigkeit. Der Spieler erfährt selten, wo genau er hin soll. Folglich verlässt er sich auf Vater Allmacht und Bruder Zufall, wenn er in der Verfolgerperspektive durch drei Akte hetzt, schleicht und hüpft. Anfangs löchert er menschliche Gestalten und Monster mit Schwert und Bogen. Später greift er zu MG und Raketenwerfer. In einem mittelalterlichen Szenario, im Berlin der Zukunft und im Dämonenreich wollen ihm die bösen Schergen an die Lederhose. Um sich der unfreundlichen Annäherungsversuche zu erwehren, setzt Michael auch erlernbare Spezialfähigkeiten wie Schild- oder Heilungszauber ein. Deren Stärke kann er im Lauf der Zeit durch Erfahrungspunkte um bis zu zwei Stufen steigern.

KURZSICHTIG

Bereits zu Beginn des Abenteuers entscheiden Sie sich für eine Charakterausrichtung. Als „Krieger" dürfen Sie sich zeitweise in einen schwerer verwundbaren Haudrauf und als „Geist" in einen unsichtbaren Zauberfuzzi verwandeln. Bei Endgegnern nutzen Sie aber am besten deren Blödheit aus. Wer sich geschickt verschanzt, kann bei manchem Obermotz immer wieder verschnaufen, in Ruhe seine Lebensenergie auffrischen, Fifi Gassi führen, mit dem Freund oder der Freundin schmusen und mehr. Denn: Unter bestimmten Voraussetzungen verfolgen die Gegner den Engel einfach nicht mehr. Technisch steht dem Sound mit seiner spannungsfördernden Musik und guten Sprachausgabe eine durchwachsene Optik gegenüber. Die Umgebung ist trist und die geringe Sichtweite hinterlässt den Eindruck, der Held habe eine Sehschwäche von mindestens minus fünf Dioptrien. HARALD FRÄNKEL



Toll! Eben wollte unser Krieger Angela Merkel den Rest geben, da kriegt die feige Sau einen Herzanfall!

ARCHANGEL

MINDESTENS:	GENRE:	Action-Adventure
P 450, 64 MB RAM,	PREIS:	Ca. € 45,-
549 MB HD, Win98	ENTWICKLER:	Metropolis Software
	VERTRIEB:	JoWood
SINNVOLL:	INTERNET:	archangel-online.com
P 1.000,	SPRACHE:	Deutsch
128 MB RAM	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Selbst Engel weinen, Engel leiden, Engel fühl'n sich mal alleine ...
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

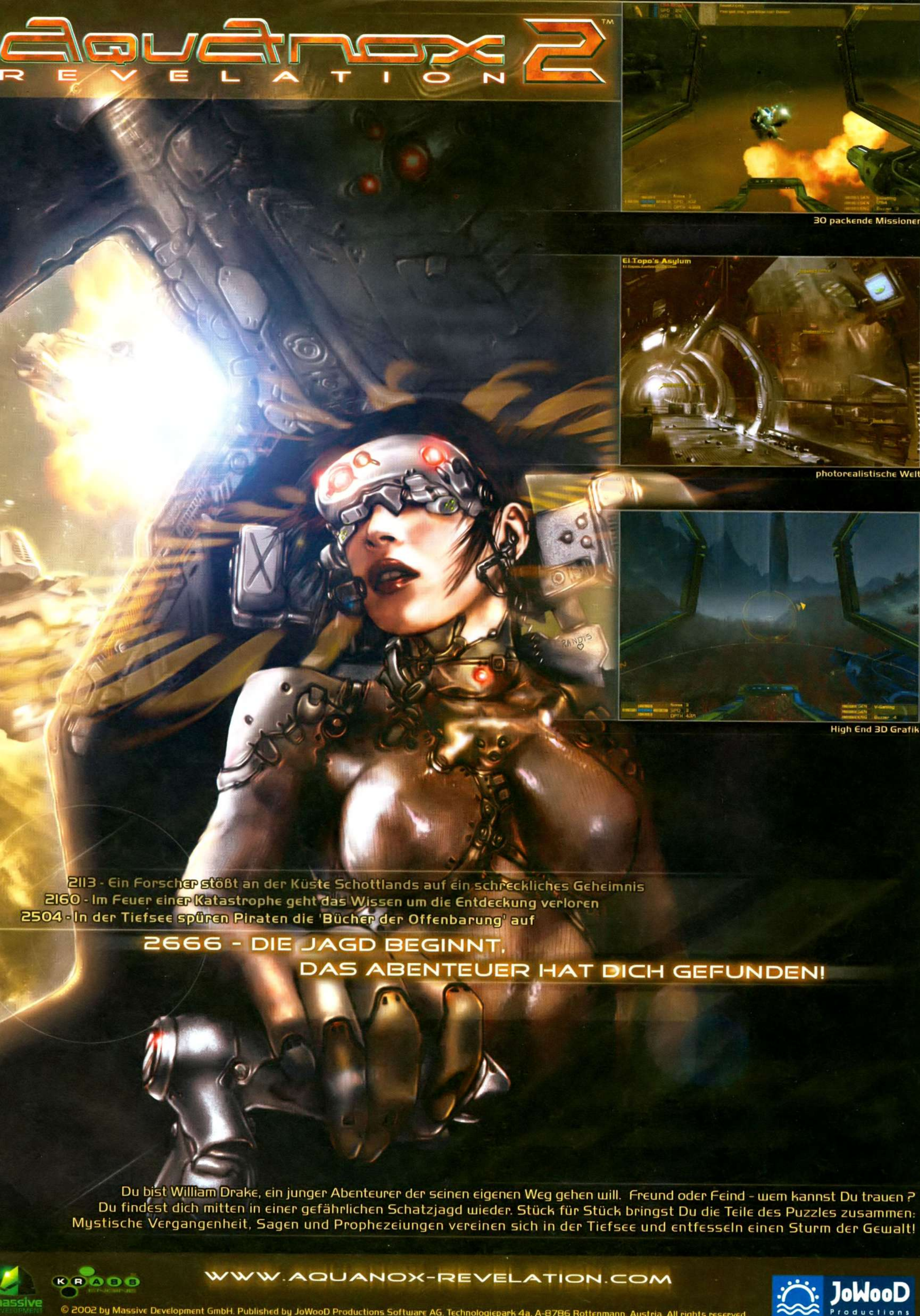
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	60%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Mittelprächtiges Monster-mittels-Maustaste-matschen-Spiel


AquaNox 2
REVELATION
30 packende Missionen
photorealistische Welt
High End 3D Grafik
2113 - Ein Forscher stößt an der Küste Schottlands auf ein schreckliches Geheimnis
2160 - Im Feuer einer Katastrophe geht das Wissen um die Entdeckung verloren
2504 - In der Tiefsee spüren Piraten die 'Bücher der Offenbarung' auf
2666 - DIE JAGD BEGINNT.
DAS ABENTEUER HAT DICH GEFUNDEN!
Du bist William Drake, ein junger Abenteurer der seinen eigenen Weg gehen will. Freund oder Feind - wem kannst Du trauen?
Du findest dich mitten in einer gefährlichen Schatzjagd wieder. Stück für Stück bringst Du die Teile des Puzzles zusammen:
Mystische Vergangenheit, Sagen und Prophezeiungen vereinen sich in der Tiefsee und entfesseln einen Sturm der Gewalt!
WWW.AQUANOX-REVELATION.COM
JoWooD Productions
© 2002 by Massive Development GmbH. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.



- 3 Völker: Griechen, Ägypter, Wikinger
- Je 3 Haupt- und 9 Nebengötter modifizieren das Volk
- 4 Ressourcen, davon neu: Göttergunst
- 35 Missionen
- 72 Einheiten
- 3x 14 Gebäude

PC ACTION GOLD

Voll der Hammer!

Zeus, Ra, Odin und ihre unsterbliche Brut lassen die Muskeln spielen: In AGE OF MYTHOLOGY führen Griechen, Ägypter und Wikinger mit Unterstützung ihrer Götter sagenhafte Schlachten.

Thor hat den Größten! Mit dem Hammer klopft er die flachsten Schnitzel. Es gibt nur noch Probleme mit der Hygiene. Da kann schon mal ein Haar ins Essen fallen.

Die Götter müssen verrückt sein. Nun, eventuell sind es auch die Sterblichen, die nie müde werden, sich gegenseitig die Rübe einzuschlagen. Langfristig hinterlassen leichte Schläge auf den Kopf eben einen Dachschaden – siehe Muhammad Ali. In *Age of Mythology* tragen die Götter zumindest eine Mitschuld, wenn sich Griechen, Ägypter und Wikinger an die Gurgel gehen. Die Unsterblichen finden Ihre Aktionen als Anführer einer der drei Völker nämlich ziemlich gut und unterstützen Sie tatkräftig. Vorausgesetzt, Sie haben sich vorher richtig eingeschleimt: Griechen müssen vor dem Tempel beten und Ägypter Monumente errichten. Die martialischen nordischen Götter wollen hingegen Blut fließen sehen, bevor sie Ihnen ihre Gunst schenken.

Die stressigen Huldigungen zahlen sich jedoch aus: Auf Ihr Geheiß vollbringen die Götter Wunder oder beschwören groteske Kreaturen, wie sie aus den klassischen Sagen und Mythen bekannt sind.

ORDENTLICH HOLZ VOR DER HÜTTE

Ihr Volk lebt natürlich nicht nur von Luft und Mana. Wie in den Vorgängern müssen Sie weitere Rohstoffe ranschaffen: Sie benötigen Nahrung, Gold und Holz, um eine Basis aus dem Boden zu stampfen und eine Armee aufzustellen. Griechen und Ägypter bedienen sich dazu stationärer Nahrungsspeicher

AUF DVD
Trojaner gefällig?
VIDEO: Odysseus und Arkantos demonstrieren, wie sie mit lästigen Trojanern fertig werden.

Die Ägypter errichten die beeindruckendsten Gebäude. Hilft ihnen aber auch nicht, wenn die Griechen mit einem Dutzend Kolossen aufmarschieren.



Der Holzesel ist dem Spielzeughersteller viel zu groß geraten. Darauf kann kein Mensch reiten. Den Trojanern hat das Ding trotzdem gut gefallen.



Alles andere als kopflos: Je länger eine Hydra kämpft, desto mehr Häupter wachsen dem Biest. Nur frisch aus dem Tempel hat die Sagenkreatur nur einen Kopf.



Ägyptisches Schlangengezücht versprüht Gift auf die Zentauren. Die wehren sich konventionell mit Pfeil und Bogen, während Helden im Nahkampf die Schuppentiere plätten.

und Vorratslager. Deutlich flexibler sammeln die Wikinger mit ihren mobilen Ochsenkarren Holz und Gold. Nahrung liefern – wie in *Age of Empires 2* – Felder, Fischgründe, Wild- oder Haustiere. Ein Großteil der Rohstoffe geht für Upgrades drauf: Jedes Volk entwickelt sich in drei Epochen. Neben neuen Einheiten, Gebäuden und Upgrades dürfen Sie eine zusätzliche Gottheit wählen. Götter geben extra Boni auf Einheiten, Wirtschaft oder Gebäude, gewähren jeweils ein Wunder und erlauben Ihnen, weitere mythische Kreaturen im Tempel zu beschwören. Ähnlich der regulären Truppen sind die Fabelwesen an das jeweilige Volk angepasst: Auf griechischer Seite finden Sie nemeische Löwen, Hydras und Zentauren, die Ägypter schicken Skarabäen, Sphinxe und Mumien ins Feld; aus der nordischen Mythologie entstammen Trolle, Walküren und Feuerriesen.

GÖTTER SPIELEN FAIR

Strategisch funktioniert *Age of Mythology* ganz nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip: Bogenschützen besiegen Infanteristen, die berittenen Truppen überlegen sind, dafür macht die Kavallerie Fernkämpfer sehr schnell platt. Mythische Einheiten schlachten gewöhnliche Sterbliche problemlos weg, dafür ziehen sie gegen Helden den Kürzeren. Apropos Helden: Hier unterscheiden sich die drei Völker extrem. Die Griechen verfügen über die mächtigsten Heroen. Dazu zählen so renommierte Sagengestalten wie Herakles, Odysseus, Ajax oder Perseus. Dafür kommen maximal vier auf einmal zum Einsatz. Ägyptische Helden bestehen aus dem Pharao und einer beliebig großen Meute seiner Priester. Auf nordischer Seite übernehmen Hersire die Rolle der Helden. Sie müssen ein sehr großes Aufgabenfeld erfüllen: Göttergunst gewinnen, gegen feindliche Fabelwesen kämpfen und alle Gebäude errichten. Bei Ägyptern und Griechen hingegen schaffen wie gewohnt einfache Arbeiter auf den Baustellen.

REISE DURCH DIE SAGENWELT

Schon fast im Stil von *Warcraft 3* spielt sich die Kampagne in *Age of Mythology*:



Im Wald, da sind die Rääu-ääuber ... und gleich ein nordischer Holzfäller, inklusive seines Ochsenkarrens, weniger. Von irgendwas müssen die Halunken schließlich leben.



Super übersichtlich und genial strukturiert: Alle Götter, Gebäude, Einheiten, Upgrades und Wunder der Griechen auf einen Blick.

AGE OF MYTHOLOGY

VERGLEICH

	WARCRAFT 3	AGE OF EMPIRES 2	AGE OF MYTHOLOGY
VÖLKER	92% Mit Menschen, Nachtelfen, Orks und Untoten, vier sehr unterschiedliche Völker.	65% Dutzende Völker, aber kaum Unterschiede! Ägypter oder Römer? Egal!	91% Große Unterschiede der drei Völker und deren Untergruppierungen.
SZENARIEN	94% Tolle Story. Super Missionsdesign in vier aneinander gereihten Kampagnen.	74% Auf Dauer eher eintönige Szenarien. Die Story kommt viel zu kurz.	91% Sagenhafte Story mit Helden. Abwechslungsreiche Szenarien in der Kampagne.
TAKTIK	91% Land- und Lufteinheiten, massig Spezialfähigkeiten, besonders der Helden.	89% Riesige Einheitenvielfalt und etliche Upgrades. Strategisch anspruchsvoll.	93% Vorbildlich das Stein-Schere-Blatt-Prinzip umgesetzt. Wunder als Spezialeffekte.
MEHRSPIELERMODUS	93% Ausgezeichnetes Balancing. Sehr gutes Mehrspielerangebot dank Battle.Net.	83% Keine Balancing-Probleme. Viele verschiedene Aufbau-Strategien möglich.	92% Enorme strategische Möglichkeiten und damit sehr abwechslungsreich.
SPIELSPASS	93% Hier stimmt einfach alles. In der gesamten Kampagne kommt nie Langeweile auf.	80% Veraltet, aber immer noch gut! Hauptmanko: die eher monotone Kampagne.	91% Nur das Rollenspiel-Element der *Warcraft 3*-Helden fehlt. Ansonsten genial!
	50% / 15% / 35%	5% / 55% / 35%	25% / 40% / 35%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Story; ROT= Aufbau; BLAU= Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist *Age of Mythology* was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- **DURCH-SCHNITTS-SPIELER** (markiert)
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	rot / rot	rot / rot	rot / rot	rot / rot	rot / rot	rot / rot	rot / rot	rot / rot	rot / rot
CPU mit 750 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	orange / rot	orange / rot	orange / rot	orange / rot	orange / rot	orange / rot	orange / rot	orange / rot	orange / rot
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	orange / rot	orange / rot	orange / orange	orange / orange	orange / orange	orange / orange	orange / orange	orange / orange	orange / orange
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	orange / rot	orange / rot	orange / orange	orange / orange	orange / orange	orange / orange	orange / orange	orange / orange	orange / orange
CPU mit 750 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange	gelb / orange
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	hellgrün / orange	hellgrün / orange	hellgrün / gelb	hellgrün / gelb	hellgrün / gelb	hellgrün / gelb	hellgrün / gelb	hellgrün / gelb	hellgrün / gelb
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	grün / gelb	grün / gelb	grün / hellgrün	grün / hellgrün	grün / hellgrün	grün / hellgrün	grün / hellgrün	grün / hellgrün	grün / hellgrün
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32	grün / gelb	grün / gelb	dunkelgrün / grün	dunkelgrün / grün	dunkelgrün / grün	dunkelgrün / grün	dunkelgrün / grün	dunkelgrün / grün	dunkelgrün / grün

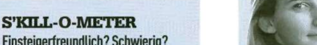
LEISTUNGSMERKMALE

Besonders wichtig für eine gute Performance ist vor allem die Menge des RAM-Speichers. Prozessor und Grafikkarte haben nur sehr begrenzten Einfluss auf die Leistung. Unter 128 MB RAM geht gar nichts und selbst damit nicht viel. Für anständiges Spielvergnügen müssen es schon 256 MB RAM sein. Erst ab 512 MB RAM kann man von einem wirklich flüssigen Spiel sprechen. Mehr als 512 MB bringen hingegen kaum noch Verbesserungen.

PRO & CONTRA

- \+ Völker mit unterschiedlicher Spielweise
- \+ Helden und dichte Story in der Kampagne
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Einfache Bedienung
- \+ Fein abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- \+ Extrem lange Spielzeit
- \+ Automatische Formationen
- − Öde „Sprachausgabe" der Einheiten
- − Formationen lösen sich zu schnell auf
- − Außer den Wundern keine Spezialeffekte

FAZIT



TANJA BUNKE

Uihhh, es wuselt wieder auf meinem Bildschirm. Und das ziemlich kräftig mit Fabelwesen und Göttern. Ganz nach meinem Geschmack. Mit den Wundern, die ich bewirken kann, erinnert mich *Age of Mythology* beinahe an den Echtzeitstrategie-Klassiker *Populous*. Aber auch nur beinahe. Denn schließlich kann ich meine Götter-Zauber nur ein einziges Mal einsetzen. Schade eigentlich. Was mich hingegen wirklich wurmt, sind meine Helden. Die nutzen ihre Spezialfähigkeiten nach Gutdünken und nicht etwa, wenn es für den Erfolg meiner Mission ratsam wäre. Bei einem solch gut gelungenen Titel kann man diesen kleinen Makel jedoch verzeihen. Fazit: Liebhaber des Genres sollten sich *AoM* nicht entgehen lassen.

Als Arkantos, der Held von Atlantis, helfen Sie den Griechen, Troja zu erobern, jagen marodierende Ägypter zurück ins Reich der Pharaonen und stoßen schließlich durch die Unterwelt bis in nordische Gefilde vor. Auf Rollenspiel-Elemente haben die Ensemble Studios dabei komplett verzichtet. Helden entwickeln sich nicht weiter. Einige Heroen verfügen über spezielle Fähigkeiten, setzen diese aber nur automatisch und nicht immer vorteilhaft ein. Die einzigen Zauber, die Sie als Spieler direkt auslösen dürfen, sind von den Göttern gewährte Wunder und das sind maximal vier pro Einsatz. Trotzdem gestaltet sich die Kampagne als abwechslungsreich und spannend. Zwischensequenzen in der Spielgrafik treiben die Story voran. Nur dann bekommen Sie die echte Sprachausgabe zu hören. Denn ansonsten geben Einheiten aus dieser Serie bekanntlich nur Grunzlaute von sich.

DAS IST JA EINFACH

Durchweg erfreulich präsentiert sich die neue Grafik-Engine, erstmals vollständig dreidimensional. Sie dürfen zoomen und die Kamera drehen, jedoch nicht den Ansichtswinkel verändern. Die Minikarte dreht sich automatisch mit. Selbst der auf dem

Der Schmiedegott Hephaistos macht es möglich, goldene Kolosse zu bauen. Die stampfen Feinde und Gebäude ungespitzt in den Boden.

Voller Neid auf die ägyptische Bauwerkskunst machen die Griechen den Nilschlickrutschern alles kaputt.

Verkehrte Welt: Drehungen des Ansichtswinkels sind glücklicherweise unnötig, weil dabei die Orientierung verloren geht.

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Ein hartes Gerangel um die Genrespitze, so liebe ich das! Besonders positiv fallen die Szenarien auf, in die das Team um Bruce Shelley so viel Geschichte und Abwechslung gepackt hat. Das garantiert Einzelspielerspaß! Die enormen strategischen Möglichkeiten sorgen langfristig für Freude: Speziell in Gefechten übers Internet sollten Sie sich auf etliche heimtückische Tricks gefasst machen. Wenn jetzt noch die Einheiten eine vernünftige Sprachausgabe statt der Grunzlaute wie in *Age of Empires 2* hätten, wäre ich wunschlos glücklich.

Radar angezeigte Sichtbereich verändert sich mit Ihren Kameramanövern. Eine ganz hübsche Spielerei, aber eben nicht viel mehr. Denn dieses Feature wird ähnlich wie in *Warcraft 3* vermutlich niemand nutzen. Es sei denn einmal am Anfang, um die quadratische Minimap von der Spitze auf eine Seite zu kippen. Berge generieren keine toten Winkel, die einen Dreh der Perspektive erfordern würden. Einheiten hinter Gebäuden scheinen einfarbig durch. Das sieht zwar nicht besonders hübsch aus, ist dafür aber höchst praktisch. *Age of Mythology* darf sich einer leicht erlernbaren und auch später sehr angenehmen Steuerung rühmen. Hier kämpfen Sie tatsächlich nur mit den Gegnern und nicht mit der Eingabe Ihrer Befehle.

ALEXANDER GELTENPOTH

AGE OF MYTHOLOGY

MINDESTENS: P600, 128 MB RAM, 1,2 GB HD, Win95
SINNVOLL: P1.000, 512 MB RAM, 32 MB Grafik

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Ensemble Studios
VERTRIEB:	Microsoft
INTERNET:	www.ageofmythology.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	14.11.2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Weltwunder-Rennen; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	91%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	92%

EINZELSPIELER



HERAUSRAGEND – Echtzeitschlachten im sagenumwobenen Altertum

Die Renovierungsmaßnahmen der neuen Regierung in Berlin finden keine ungeteilte Zustimmung.

Dank eines kleinen Zwischenfalls auf einem russischen Atom-U-Boot haben sich alle Hafenarbeiter in Christbaumkerzen verwandelt.

Spannender als Fernsehen, aber kein Job für Sesselfurzer: In der Einsatzzentrale halten Sie alle Fäden in der Hand.

Rette mich, du Held!

Auch virtuelles Leben kann hart sein. Als Einsatzleiter von Feuerwehr, Polizei und Notarzt versuchen Sie sich in EMERGENCY 2 als Katastrophen-Schutzengel.

Nach dem Tutorial befördert Sie der Bürgermeister zum Boss der städtischen Sicherheitskräfte. Ein lauer Job, bei dem Sie im Polstersessel auf die Rente warten? Mitnichten! Wer hätte auch wissen können, dass in naher Zukunft 25 Katastrophen Ihren Überwachungsraum heimsuchen? Die Palette reicht von einer Geiselnahme in der Bank über die Explosion auf 'nem Atom-U-Boot bis hin zum Meteoriteneinschlag in der Innenstadt. Auch ein Schnellzug verunglückt – Eschede lässt grüßen.

WEN SCHICKE ICH BLOSS?

Um alle Schäden so gering wie möglich zu halten, koordinieren Sie mehr als 40 Rettungseinheiten. Bösen Buben rücken Sie mit Schupos und Scharfschützen zu Leibe, Brände bekämpfen Sie mit Löschpanzern, Flugzeugen und Drehleiterfahrzeugen. Beispiel gefällig? Nach dem Crash eines Tanklastzuges auf der Autobahn regeln Sie zunächst den Verkehr, um Folgeunfälle zu vermeiden. Dann sorgen Rettungshubschrauber für den Abtransport der Verletzten, Feuerwehrleute bergen Autowracks und Psychologen kümmern sich um Unfallopfer. Schließlich schafft eine Armada von Abschleppvehikeln den Schrott von der Straße. Die Einsatzmöglichkeiten aller Fahrzeuge und Retter sollten Sie genau kennen. Zudem müssen Sie zügig vorgehen, denn alle Missionen unterliegen einem engen Zeitlimit. Trödeln Sie herum, hilft nur das Laden des letzten Spielstandes. Zum Glück dürfen Sie jederzeit speichern.

HÜBSCH, ABER SAUSCHWER!

Im Vergleich zum Vorgänger gibt's nicht nur mehr Einheiten, sondern auch eine aufgebohrte Optik zu bestaunen. Die Iso-3D-Grafik gefällt durch Tag-und-Nacht-Wechsel, Wettereffekte sowie stufenlose Zooms. Der Preis: Ihr Rechenknecht wird stark gefordert, Ruckler sind nicht auszuschließen. Die Spielsteuerung geriet knifflig. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über einen Blaulicht-Kollegen, öffnet sich per Rechtsklick ein Untermenü. Daraus wählen Sie einzeln die Aktionen für Ihren Retter aus. Da in späteren Missionen Hunderte von Helfern unterwegs sind, artet das schnell in eine Klickorgie aus. Dennoch sorgen die abwechslungsreichen Missionen von *Emergency 2* für ein Motivations-Plus. CHRISTIAN BIGGE

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE



Ich tauge nicht zum Retter! Nicht dass es mir an Mut fehlen würde, mich in virtuelle Flammenmeere zu stürzen oder Terroristen auszuschalten. Nein, aber ich verhaspele mich regelmäßig bei der Koordination der Einheiten – jedenfalls in den späteren Szenarien. Die sind nämlich verdammt knifflig und mit einem sehr engen Zeitlimit ausgestattet. Hardcore-Strategen dürften nicht zuletzt aufgrund der spannenden Thematik Spaß mit *Emergency 2* haben. Alle anderen sollten aufpassen, dass sie sich nicht die Finger verbrennen.

EMERGENCY 2

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 430 MB HD, Win95	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	16 Tons Entertainment
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: P 700, 128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte	**INTERNET:**	www.emergency2.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Ende Oktober 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix geht! Sie sind Einsatzleiter, also kümmern Sie sich um alles alleine.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81 %
STEUERUNG	72 %
GRAFIK	77 %
SOUND	71 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 74 %

GUT – Spannende, aber ganz schön happige Klickorgie für virtuelle Retter

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

Du musst entkommen. Und die Wahrheit mit Dir.



XBOX PlayStation 2 PC CD ROM

www.codemasters.com

Erfülle deine Mission, enthülle den Plan, rette dein Land.

Abgeschossen über dem Kriegsgefangenenlager Stalag Luft III wirst Du selber dort interniert. Lernst die Lager-Routine kennen. Und merkst bald, dass hier mehr als Dein Überleben auf dem Spiel steht. Ein anspruchsvolles 3rd-Person Action-Adventure, das auf simples Rumgeballere und brutale Gewalt verzichtet. Mut, Intelligenz und Einfallsreichtum sind Deine einzige Chance, den Lauf der Geschichte zu bewahren.

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Regel Nummer 1: Im Gefängnis nicht nach der Seife bücken!

Die Bibel neu interpretiert: Wer dem leuchtenden Stern folgt, findet zwar nicht den Messias, aber wenigstens 'ne Buddel Wein.

Als Elvis Presley (rechts) in Deutschland seinen Militärdienst leistete, war er noch nicht so fett wie Ahmet Iscitürk.

Flüchtige Freuden

Bei PRISONER OF WAR sollen Sie auf leisen Sohlen den Krauts entfleuchen. Das macht eine Menge Spaß. Jedenfalls am Anfang.

Eigentlich ist es frustrierend genug, von der feindlichen Flugabwehr vom Himmel geholt zu werden. Aber nein, ausgerechnet Sie trifft es wieder besonders hart. Latschen Sie nach Ihrem virtuellen Notabsprung doch tatsächlich einer deutschen Patrouille direkt in die Arme. Und da sitzen Sie nun. Umgeben von Stacheldrahtzäunen, Wachtürmen und jeder Menge fieser Aufseher. Ein Albtraum ist wahr geworden: Sie sind Kriegsgefangener. Bei den „Krauts"! Aber nicht für lange. Denn Sie wollen ausbrechen. Das ist leichter gesagt als getan. Zumindest am Anfang. Schließlich stehen Sie mit leeren Händen da und haben von den Gepflogenheiten der Wachleute so gut wie keine Ahnung. Aber es gibt ja die Mithäftlinge. Von ihnen erfahren Sie nicht nur, welcher Fluchtweg der beste ist, sondern erwerben obendrein überaus nützliche Gegenstände und Schlüssel. Die wiederum „bezahlen" Sie mit gestohlenen Waren, etwa Zigaretten oder Weinflaschen, die Sie bei Ihren Streifzügen im Lager den Deutschen entwendet haben. Aber Vorsicht! Werden Sie bei den heimlichen Eskapaden erwischt, landen Sie im Bau und sind erstmal sämtliche Objekte los.

GEWALTFREI

Gespielt wird *Prisoner of War* aus der Verfolgerperspektive. Ihr Charakter kann rennen, über Zäune klettern, schleichen, sich unter Autos verstecken, durch Schlüssellöcher gucken oder Wachen durch Steinewerfen ablenken. Pixelfeinde niederschlagen, geschweige denn erschießen, dürfen Sie bei diesem Action-Adventure nicht. Hier ist vor allem perfektes Timing beim Austricksen der Nazis gefragt. Ist Ihnen endlich die Flucht aus dem Lager geglückt, fangen Sie die Deutschen kurz darauf wieder ein und ein neues der fünf Kapitel beginnt. Wieder in einem Gefangenenlager. Wieder ohne Ausrüstung. Dafür mit noch schärferen Sicherheitsvorkehrungen. Auf Dauer ist das etwas eintönig. Zumal die künstliche Intelligenz der Wachen alles andere als herausfordernd ist. Und die Grafik? Die ist ziemlich veraltet. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Prisoner of War macht Spaß und ist sauspannend. Ungefähr die ersten zwei Stunden lang. Danach fällt die Motivationskurve rapide ab. Zwar sind die Missionen durchaus abwechslungsreich. Das ewig gleiche Spielprinzip ermüdet aber sehr. Ständig nur an Wachen vorbeischleichen, ab und zu mal etwas sabotieren – das war's. Und Erfolgserlebnisse? Die gibt es schlichtweg nicht. Kaum sind Sie frei, sind Sie schon wieder drin im Bau.

PRISONER OF WAR

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 800 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Widegames
VERTRIEB:	Codemasters
INTERNET:	www.codemasters.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gemeinsam wird nicht geschlichen. Das macht zu viel Krach.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	65%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER 72%

GUT – Gelungene Konsolenumsetzung, aber ohne Langzeitmotivation

Nun mach' mal voran!

Jacques Villeneuve hat die Faxen dicke. Um endlich wieder aus dem Quark zu kommen, pfeift der Kanadier auf die müden Renner von BAR und bastelt sich mit SPEED CHALLENGE sein eigenes PS-Monster.

Sensationsfund am Nil: Archäologen entdeckten in unmittelbarer Nähe der Pyramiden eine 5.000 Jahre alte Rennstrecke.



Welcher Volldepp hat hier das Licht ausgeknipst? Der Radar am rechten Bildschirmrand zeigt übrigens alle anderen Fahrzeuge an.

So sieht's aus, wenn sich zwei fette Kamele gleichzeitig durch ein Nadelöhr zwängen.

Wie sich die Zeiten ändern. Früher war F1-Champ Jacques Villeneuve in diversen Rennsimulationen aus Lizenzgründen nur als „Driver X" bekannt, heute ist der Schumi-Hinterherfahrer Namensgeber für ein eigenes Rennspiel. Dort hat er eine großartige Vision: In naher Zukunft gibt es nur noch eine Rennserie. Seine Rennserie. Dort fährt man schneller als in der Formel 1, die Rennwagen sind nahezu unkaputtbar, sehen obendrein richtig schick aus und ein Regelwerk ist praktisch nicht vorhanden.

RASANTE RASEREI

Mit futuristischen und 400 Sachen schnellen Sportflitzern dürfen Sie über elf Strecken brettern. Die abwechslungsreiche Bandbreite reicht vom Rundkurs um den Eiffelturm bis zum Pyramidenrennen in Gizeh. Geht die Steuerung der arcadelastigen Raserei noch erfreulich leicht von der Hand, gibt die Fahrphysik so manches Rätsel auf. Speziell die Kurvenlage der Rennwagen ist reichlich abenteuerlich. Auch die Intelligenz der Computergegner ist keinesfalls perfekt, oftmals schießen die sich nämlich einfach gegenseitig von der Strecke. Hobby-Schrauber können ihre PS-Geschosse zwar tunen, bemerkbar machen sich diese Änderungen allerdings kaum. Wer einen kurzweiligen Action-Raser für die Mittagspause sucht, wird mit *Speed Challenge* aber trotz der Mankos gut unterhalten. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Einsteigen, anschnallen, losfahren – Jacques Villeneuves Rennspiel ist ein ganz passabler Zeitvertreib für Gelegenheitsfahrer. Mehr aber auch nicht. Rennsport-Fetischisten dürften mit dem Arcade-Raser nur bedingt glücklich werden. Zu beschränkt sind die fahrerischen Möglichkeiten und langfristigen Herausforderungen – an einem Nachmittag hat man alle Strecken gesehen.

SPEED CHALLENGE

MINDESTENS:
P 400, 64 MB RAM, 580 MB HD, Win9x

SINNVOLL:
P 800, 128 MB RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Ubi Soft
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.jvracingvision.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Bis zu acht Spieler stürzen sich in den Geschwindigkeitsrausch.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	69%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER

66%

BEFRIEDIGEND – Schneller und unkomplizierter Funracer für zwischendurch!



Nimm du ihn, ich hab ihn schon. Oder so ähnlich. Die Computergegner sind beim Doppel nicht immer auf Ballhöhe.

Schlag mich!

Nein, nicht so! Auch Sadisten dürfen allerdings bei FILA WORLD TOUR TENNIS ohne Gewissensbisse auf gelbe Filzkugeln losdreschen.

Fünf Bälle auf dem Centre-Court? Das riecht nach Damentennis.

Einlochen leicht gemacht – im Karrieremodus warten interessante Trainingsspielchen auf Sie.

Irgendwie kurios. Da geht der Tennissport speziell in Deutschland nicht mal mehr am Stock. Nein, er sitzt bereits im Rollstuhl – dennoch erscheinen fast monatlich neue Tennisspiele. Im Oktober machen Sie bei *FILA World Tour Tennis* Jagd auf den gelben Filzball. Und das Spiel kann sich sehen lassen. Im Arcade-Modus dürfen Sie vier unterschiedliche schwierige Turniere im Einzel oder Doppel bestreiten. Im spaßigen Karriere-Modus müssen Sie sich dagegen als unbekannter Spieler vom letzten Platz der Weltrangliste auf den Tennis-Olymp ballern.

SCHLAG AUF SCHLAG

Mit von der Partie sind 200 fiktive Computergegner, allesamt mit besonderen Stärken und Schwächen ausgestattet. Gezockt wird in 24 schicken 3D-Arenen in aller Welt. Die Sportler sehen nicht nur dank ihrer offiziellen FILA-Outfits schick aus. In erster Linie sorgt die Motion-Capturing-Technologie für butterweiche Animationen und Realismus. Prima! Weniger gut: So mancher Computergegner verhält sich ähnlich schlau wie einst Boris Becker in einer Londoner Wäschekammer. Auch die Steuerung ist zu schwammig. Manchmal scheint es fast so, als hätte der Digi-Athlet gerade keinen Bock, auf alle Eingabebefehle zu reagieren. Solcherart Trotz lässt einen schon mal frustriert ins Gamepad beißen. Etwas mehr spielerisches Feintuning hätte der an sich sehr ordentlichen Tennissimulation also gut zu Gesicht gestanden. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

FILA World Tour Tennis hat eigentlich alles, was ein gutes Tennisspiel ausmacht. Blöd nur, dass so mancher Computergegner seinen IQ offensichtlich in der Umkleidekabine vergessen hat und die Steuerung ein wenig unpräzise geriet. Das gibt Abzüge in der B-Note – und sorgt dafür, dass Empires _Virtua Tennis_ nach wie vor die erste Wahl für Anhänger des weißen Sports bleibt.

FILA WORLD TOUR TENNIS

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 250 MB HD, Win9x	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Hokus Pokus
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL: P 850, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.thq.de
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler prügeln sich am PC die Bälle um die Ohren.
PC: 4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

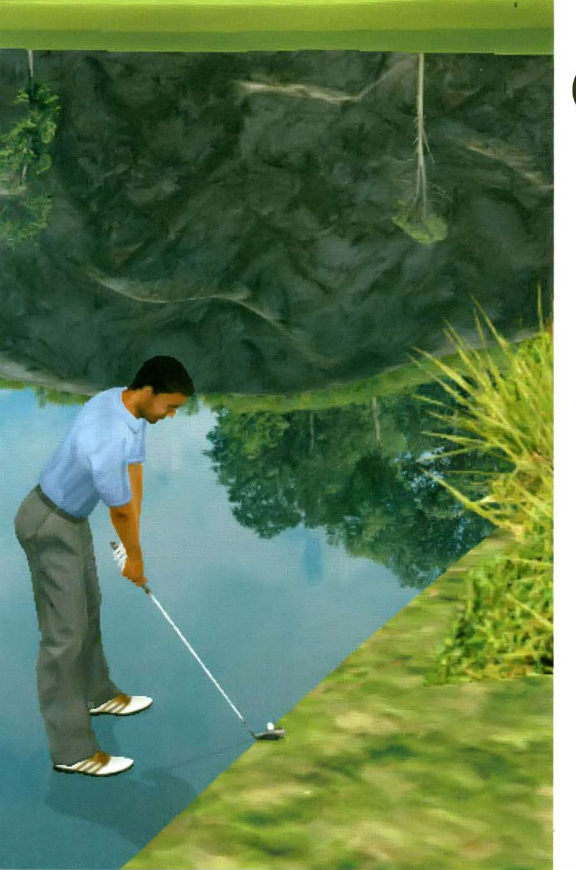
PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	75%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Ordentliche Tennissimulation mit kleineren Mängeln!

- Sechs neue Golfkurse
- Vier verschiedene Schlagarten inklusive Echtzeit-Schwung
- Mit Kursdesigner von Arnold Palmer
- Umfangreiche Mehrspieler-Optionen
- Fotorealistische, aber sehr statische Spielgrafik



Super! In diesem kanadischen See ist der Mount Everest abgesoffen.

Immer rein damit!

Sie sind ein Frauentyp und treffen immer voll ins Schwarze? Dann zeigen Sie bei LINKS LS 2003 mal, ob Sie auch mit kleinen Bällchen zielsicher umgehen können.

Gleich zwei Jahre Zeit haben sich die Entwickler der Microsoft Game Studios (vormals Access) gegeben, um der meistverkauften Golfserie der PC-Historie neue Impulse zu verleihen. Auf den ersten Blick lassen sich die Neuerungen aber an einer Hand abzählen. Die drei bereits bekannten Schlagarten (siehe Kasten) wurden um den Echtzeit-Schwung erweitert. Immerhin: Die neue Prügelei, bei der Sie allein durch korrekt dosiertes Mausgeschiebe Tempo und Richtung des Golfballs bestimmen, funktioniert erstaunlich exakt, erfordert aber eine lange Einarbeitungszeit. Besonders das Putten – für Laien: das Einlochen des Balles vom Grün aus – ist sauschwer. Wie gut, dass man mithilfe des neuen „Grün-Analysators" die Löcher vor dem Schlag so einfach „lesen" kann wie einen Roman von Heinz G. Konsalik. Erfreut dürfen wir auf jeden Fall feststellen, dass Ballphysik und Steuerung der Simulation über jeden Zweifel erhaben sind, egal für welche Schlagart Sie sich entscheiden.

JAWOHL, ES FLUTSCHT!

Bällchen dreschen dürfen Sie auf sechs mitgelieferten Kursen. Für Fans: Es handelt sich um die abwechslungsreichen Anlagen von Cambrian Ridge, Kauri Cliffs, Skeleton Coast, Gleneagles, Cabo del Sol und den Otsego Club. Das sagt Ihnen nichts? Ist auch egal, denn alte *Links*-Kurse lassen sich problemlos in das Spiel einbinden, so dass Sie – entsprechende Zusatz-CDs vorausgesetzt – inzwischen über 40 Kurse zocken können. Nützlich ist das vor allem, wenn Sie eine Karriere erstellen möchten, bei der Sie eine ganze Saison lang um virtuelle Preisgelder kämpfen. Allerdings messen Sie sich dabei hauptsächlich mit Fantasie-Profis, mit Jesper Parnevik, Sergio Garcia, David Toms und Annika Sörenstamm haben es lediglich vier bekannte Pros ins Spiel geschafft.

DAS MULTIMEDIA-FOTOALBUM

Leider gibt's noch weitere Kritikpunkte: Okay, die einzelnen Kurse sehen fantastisch aus und dank umfangreicher Recherche der Entwickler steht jeder Baum und selbst der kleinste Busch genau da, wo er hingehört. Aber warum zum Teufel bewegen sich die hübschen Blätter und Gräser nicht im Wind? Noch nicht einmal der Sand spritzt nach einem

Schwing dich fit!

Erstmals in der Links-Serie darf auf Golfbälle gleich auf vier verschiedene Arten eingedroschen werden. Diese Alternativen gibt's:



Einfacher Schwung

Golfen kann jeder, oder? Zumindest mit dieser Schwungart stimmt die Aussage. Schläger auswählen, Richtung bestimmen, einmal klicken – den Rest übernimmt der Computer. Die Variante für Weichspüler garantiert Rekordrunden.



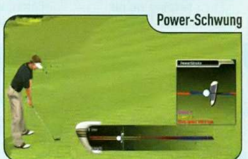
Klassischer Schwung

Computergolfer kennen diese 3-Klick-Technik schon seit seligen Leaderboard-Zeiten auf dem C64. Ein Klick zum Loslegen, zweiter Klick für die Power, der Dritte markiert den Treffpunkt des Balles. Gar nicht so einfach!



Echtzeit-Schwung

Wirklich neu für *Links*: Ein Klick befördert Sie in den Schlag-Modus. Die Maus wird nun zum virtuellen Prügel. Die Bewegungen des Nagers bestimmen Richtung und Stärke des Schlages. Anspruchsvoll, aber nach einiger Übungszeit zu meistern.



Power-Schwung

Diese Variante – eine Art abgespeckter Echtzeit-Schwung – gab's schon im letzten Jahr. Auch hier kloppen Sie den Ball mithilfe von Mausbewegungen, können sich bei der Ausholbewegung aber Zeit lassen. Beim Schwung bestimmt ein Klick den Balltreffpunkt.



Wenigstens nach sehr guten Schlägen lässt sich Ihr virtueller Bällchenschieber zu einer Geste und einem Kommentar herab. Yes!

Diese beiden Gartenzwerge werden beim Schachspielen durch ein unbekanntes Flugobjekt gestört.

Ahnen Sie, warum der Fantasie-Profi Bret Sacket den Spitznamen „Jesus" trägt?



FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Macht *Links LS 2003* Spaß? Ja, wenn Sie schon immer auf Computer-Golf standen. Dank der vier Schlagvarianten lässt sich der Schwierigkeitsgrad hervorragend an die individuellen Fähigkeiten anpassen. Etliche Spielmodi und vorbildliche Mehrspieler-Optionen tragen zur Langzeitmotivation bei. Sollten Sie Golf allerdings öde finden, werden Ihre Vorurteile erneut bestätigt. Die zwar realistische, aber extrem statische Optik wirkt wie Opas Diashow vom letzten Irland-Trip und entlockt *NHL*- oder *FIFA*-gewöhnten Sportspielern nur ein müdes Gähnen. Hier wäre viel mehr möglich gewesen.

Schlag aus dem Bunker auf und Zuschauer sind auch nicht zu sehen. Immerhin flattern ein paar Vögelchen herum und die Golfer wurden nett animiert, das Ganze erweckt dennoch den Eindruck, als müssten sich die Kollegen vor einer Fototapete austoben. Dazu kommt, dass vor jedem Loch zunächst einige Sekunden nachgeladen wird, was zwar nicht wirklich schlimm ist, den Spielfluss aber zumindest stört. Und was nützt mir ein toller 3D-Sound, wenn ich nur ein paar „Ahhs" und „Ohhs" sowie einige Sprüche der Golfer zu hören bekomme? Ein Spielkommentar fehlt leider völlig. *Links LS 2003* wirkt dadurch so lebendig wie ein Friedhof bei Nacht, schade!

ICH WILL GEGNER!

Zumindest können Sie sich dank vieler Mehrspieler-Optionen etwas Leben in die Bude holen. Organisieren Sie Turniere per E-Mail, zocken Sie mit Freunden via Netzwerk oder Internet oder suchen Sie sich Opfer mit dem Match-Maker, der Microsofts Gaming Zone ansteuert. Wenn Sie richtig gut sind, lohnt sich vielleicht sogar die Teilnahme an einem 1-Million-Dollar-Turnier (http://zone.msn.com/linksc/zlccvgatour_2002.asp), das Ende Oktober beginnen wird.

CHRISTIAN BIGGE

LS 2003

MINDESTENS: P 400, 128 MB RAM, 527 MB Festplatte	**GENRE:**	Sportspiel
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM, 1027 MB Festplatte	**PREIS:**	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Microsoft
	VERTRIEB:	Microsoft
	INTERNET:	www.microsoft.com/games
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 46 verschiedene Spielmodi. Sie können Turniere für bis zu 8 Spieler ausrichten.
PC: 8 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	80%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER

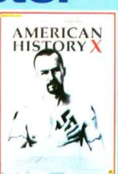
83%

SEHR GUT – Super-realistische Golfsim, aber nicht so lebendig wie EAs Tiger Woods

Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!

Poster


G-743.850 / € 7,69
XXX
Größe 70x100cm


G-514.860 / € 7,69
AMERICAN HISTORY X
Größe 70x100cm


G-743.750 / € 7,69
BLADE II
Größe 70x100cm


G-753.790 / € 7,69
STAR TREK - NEMESIS
Größe 70x100cm


G-755.690 / € 7,69
WARCRAFT III
Größe 64x90cm


G-747.080 / € 6,69
SHAKIRA
Größe 61x86cm


G-734.380 / € 6,69
MALDIVE MORNING *Größe 91x61cm*


G-713.060 / € 6,69
CONTEMPLATION *Größe 86x61cm*


G-590.160 / € 6,69
COCA COLA *Größe 100x70cm*

Der Herr der Ringe


G-753.070 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
Größe 68x98cm


G-753.084 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS FRODO
Größe 68x98cm


G-753.075 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS LEGOLAS
Größe 68x98cm


G-753.086 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS GANDALF
Größe 64x90cm

Noch mehr zu „Der Herr der Ringe" in unserem Online-Shop! www.closeup.de


Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING
Ringgröße 55
mit Halskette, innen und außen graviert!

Actionfiguren

Perfekt für's Auto!


Z-754.490 / € 7,50
HULA GIRL WACKELFIGUR
ca. 17cm, Basis mit Klebepad zur Befestigung im Auto, etc.

Z-717.880 / € 21,95
AC/DC - ANGUS YOUNG
Gesamtgröße ca. 26cm

Z-731.030 / € 19,95
IRON MAIDEN 'EDDIE'
Gesamtgröße ca. 18cm

Z-531.370 / € 18,90
THE CROW
Movie Maniacs II
Größe ca. 16cm

Z-716.650 / € 17,90
TERMINATOR T-800 (ARNOLD)
Movie Maniacs IV
Größe ca. 16cm

Z-723.350 / € 24,90
TUPAC
Größe ca. 16cm



Kalender 2003


L-750.010 / € 9,99
SARAH M. GELLAR
Größe 30x42cm

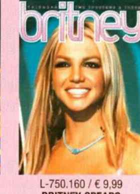

L-750.230 / € 9,99
MARILYN MANSON
Größe 30x42cm

L-750.030 / € 9,99
ANGELINA JOLIE
Größe 30x42cm

L-750.210 / € 9,99
KYLIE MINOGUE
Größe 30x42cm

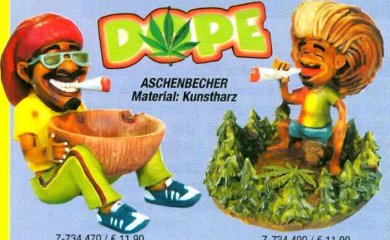
L-752.680 / € 15,90
LUIS ROYO
Größe 30x30cm


L-750.220 / € 9,99
LINKIN PARK
Größe 30x42cm


L-750.160 / € 9,99
BRITNEY SPEARS
Größe 30x42cm

Dope / Gelini

ASCHENBECHER
Material: Kunstharz


Z-734.470 / € 11,90
„LEGALISE NOW"
Höhe 12,5cm

Z-734.490 / € 11,90
„WEEDIN' ME GARDEN"
Größe 12x12cm



Z-727.700 / € 6,69
HAVE A NICE DAY

Viel mehr zu allen Themen in unserem Online-Shop! www.closeup.de

Blechschilder



B-724.920 / € 8,29
BIER UNSER
Größe 17x22cm



B-707.750 / € 12,90
SPAGHETTI
Größe 40x60cm



B-707.790 / € 12,90
NESTLÉ
Größe 40x60cm

Fahnen mit Befestigungsschnüren *Größe ca. 105x73cm*




E-752.030 / € 7,99
GERMANY



E-746.000 / € 7,99
BOB MARLEY-FREEDOM

E-746.030 / € 7,99
US-FLAG



Es ist wieder soweit! Hier gibt's alles rund um
Halloween!
SCREAM
WOWW!
Z-517.320 / € 11,50 SCREAM EFFEKT-KERZE Höhe ca. 18cm
Der Wachsbaum brennt ab und legt langsam die „Scream Stalker" Figur frei. Die Figur selbst brennt nicht ab und kann weiterhin als Dekostück verwendet werden!
Z-485.210 / € 12,90
SCREAM MASKE
Kunststoff, fluoreszierend
Wooow!
Voice Changer
Z-530.480 / € 15,90
SCREAM STIMMENVERZERRER
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)
Batterien gleich mitbestellen!!!
Z-998.000 7 € 0,49
BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G
Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z.B. am Gürtel tragen, und los gehts!
• extralange Mikrofonschnur • Alien-Stimme
• Eigene Stimmverzerrung • Monster-Stimme
Close Up
Bei uns können Sie rund um die Uhr bestellen!
www.closeup.de
Bestellhotline 0,24€/Anruf
01804-450 450
Bestellfax 0,12€/Minute
0711-450 45 50
Mindestbestellwert € 13,–
Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X29" angeben!
Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70
Österreich/Schweiz € 5,50
Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70
Gleich Gratis-Katalog bestellen!
Z-750.380 / € 8,50
MESSER-DURCH-KOPF ATTRAPPE
zwei Messerhälften mit Kopfbügel, aus Kunststoff. Die 'Klinge' ist transparent und mit blutroter Flüssigkeit gefüllt.
Cooooooool!
Z-707.350 / € 25,90
CYBORG LATEX-MASKE
Z-518.560 / € 7,69
BLUTIGES SCREAM-MESSER
Länge ca. 34cm
Im Inneren fließt Blut!!!
Z-597.200 / € 3,99
HORROR LIQUID BLOOD CAPSULES
8 Blutkapseln. Einfach zerbeissen!
Riesiges Halloween-Special in unserem Online-Shop!
www.closeup.de
KULT!!!
Z-743.970 / € 25,00 SPRECHENDER KÜRBISKOPF
Höhe ca. 21cm. Der Kürbiskopf reagiert auf Geräusche und Bewegungen! Er gibt mehrere typische Halloween-Sprüche auf englisch von sich und bewegt dabei Mund und Augen! Die Augen leuchten! Batterien enthalten.
Afro-Perücke
Z-715.680 / € 15,90
SUPER AFRO PERÜCKE
Die Afro-Perücke kommt klein verpackt. Durch den mitgelieferten Spezial-Afrokamm wird die Perücke „aufgeplustert"!
CAPE
Z-707.450 / € 4,99
VAMPIR UMHANG
Plastik, schwarz, mit Stehkragen
The Count
Z-693.380 / € 8,69
VAMPIR-GEBISS & MAKEUP
Schminkset, Vampirgebiss, Blutkapseln und Medaillon
VAMPIRE FANGS
Z-707.690 / € 3,99 VAMPIR-ZÄHNE
Die Vampirzähne werden mit der Zahnklebepste gefüllt und dann an die eigenen Zähne angepasst. Mehrfach verwendbar.
Z-716.130 / € 12,90
VAMPIR-LADY PERÜCKE
76cm lang, leicht gelockt, schwarz/weisse Strähnen
Z-517.460 / € 12,90
MR. BONES LICHTERKETTE
220V, 10 Lichter
Z-715.920 / € 9,29
SONNENBRILLE „GOLD GLITTER"
auch für Kids!
Die Maske ist nur von innen durchsichtig und läßt sich schnell und einfach zur Seite schieben!
Z-713.930 / € 9,99
SENSE Höhe 95cm
UNBEKANNTES-PHANTOM-KOSTÜM
Z-731.680 / € 35,90 für Erwachsene
Z-731.690 / € 25,90 für Kids bis Gr.152!
One Size Fits All! 100% Kunstfaser!
Kapuzenrobe mit Maske und Gürtel. Kommt ohne Handschuhe, Sense und Totenkopf
Z-713.890
€ 4,99
STOFF-HANDSCHUHE
Einheitsgröße, Schwarz
auch für Kids!
Z-514.170 / € 4,99
SCREAM MACHETE
SCREAM KOSTÜM
Z-485.215 / € 35,90 für Erwachsene
Z-731.660 / € 29,95 für Kids bis Gr.152!
Original Kostüm aus Scream, 100% Kunstfaser! One Size Fits All! Kostüm wird geliefert mit
• Maske • Gürtel.
Machete und Handschuhe sind nicht im Lieferumfang inbegriffen.
Z-722.710 / € 39,90
SCARY MOVIE KOSTÜM
Stoned Face One Size Fits All!
Z-716.120 / € 22,90
LADY DEVIL KOSTÜM
Kleid, Gürtel, Halsband & Hörner
Einheitsgröße (Gr. 36-42).
Kommt ohne Dreizack!
Z-595.920 / € 29,90
VAMPIR KOSTÜM
Einheitsgröße. Lieferumfang:
• Handschuhe • Fliege
• Weste • Umhang • Medaillon
• Kummerbund
Detail
Z-720.230 / € 39,90
SCHWARZE ENGELSFLÜGEL
sehr aufwendige Flügel mit echten Federn, Flaum und Glitzersträhnen!
Zum Umhängen!
Shirts
ORIGINAL NEW YORK POLICE DEPARTMENT LOGO!
POLICE DEPARTMENT CITY OF NEW YORK
NYPD
BECK'S
Backprint
NIL
afri cola
T-313.630 (XL) / € 17,90
T-313.631 (L) / € 17,90
SUPERMAN
T-530.720 (XL) / € 15,90
T-530.721 (L) / € 15,90
NYPD T-SHIRT
gesticktes Logo
T-594.020 (XL) / € 19,90
T-594.021 (L) / € 19,90
NYPD POLOSHIRT
gesticktes Logo
T-530.730 / € 15,90
NYPD CAP
gesticktes Logo
T-522.760 (XL) / € 19,90
T-522.761 (L) / € 19,90
BECKS
T-707.370 (XL) / € 19,90
T-707.371 (L) / € 19,90
T-707.374 (M) / € 19,90
NIL
T-707.400 (XL) / € 17,90
T-707.401 (L) / € 17,90
AFRI-COLA

Fußball Manager Fun

Anders *Trend* heißt nicht nur ein tuffiges Homo-Magazin auf RTL, sondern ist auch das Motto des neuesten Machwerks der *Bundesligamanager*-Macher von Heart Line. Die feierten zuletzt mit dem *Kicker Fußballmanager 2* Erfolge und finden das Anderssein offenbar schick. Wo andere Manager mit immer neuen Optionen wuchern, beschränkt sich *Fußballmanager Fun* aufs Wesentliche. Und das ist nicht gerade viel. Ihre Karriere starten Sie in einer von neun Fantasie-Ligen. Die Aufstellung verzichtet auf jeglichen Schnickschnack und erlaubt Ihnen lediglich, Ihre Spieler zwischen Team- und Reservebank hin und her zu schieben, wohingegen Sie sich im Taktikmenü für eines der wenigen Spielsysteme entscheiden. Genauso schmal kommen auch die Menüpunkte Werbung, Finanzen und Stadion daher. Selbst die angestaubten Iso-Spielszenen von Heart Lines *Kurt* bieten so gut wie keine Eingriffsmöglichkeiten mehr. Die positive Kehrseite des FDH-Managers: Er ist herrlich unkompliziert, verdammt einsteigerfreundlich und somit gerade für Neulinge ein gefundenes Fressen. Die schreckt der spielerische Tiefgang ähnlicher Titel oftmals ab. CHRISTIAN SAUERTEIG



Excel-Tabellen waren früher hässlich und unübersichtlich. Das ist jetzt vorbei!

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Wer langfristigen Spielspaß und Herausforderungen sucht, wird mit dem *Fußballmanager Fun* kaum glücklich – zu eintönig und optionsarm ist das Geklicke durch die schmalen Menüs mitsamt den dürftigen 2D-Spielszenen. Manager-Neulingen mag's dennoch gefallen.

FUSSBALL MANAGER FUN

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 410 MB HD, Win9x

SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Heart Line
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	www.fussballmanager-fun.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Vier Manager-Lehrlinge hospitieren gemeinsam an einem PC.

PC: 4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	59%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	55%

EINZELSPIELER 60%

AUSREICHEND – Fußballmanager Light: Weniger ist nicht immer mehr!

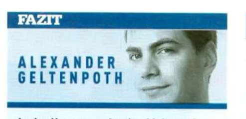
Empire Earth Add-on

Im Geschichtsunterricht sind Ihnen vielleicht nicht nur die Füße eingeschlafen, wenn's ums antike Rom ging. Schwamm drüber! Beim Add-on *Zeitalter der Eroberungen* geht's spannender zu. Weil's ordentlich auf die Mütze gibt und Sie die Menschheitsgeschichte bis in die ferne Zukunft mitgestalten. In den drei Kampagnen unterstützen Sie zunächst das aufstrebende Rom. Sie kämpfen später im 2. Weltkrieg im Pazifik. Und Sie entscheiden in einem hypothetischen Sci-Fi-Szenario über die Zukunft Asiens bis ins 23. Jahrhundert. Nach dem Nanozeitalter beginnt das neue Weltraumzeitalter, in dem Satelliten, Raumschiffe und Kolonien auf dem Mars im Mittelpunkt stehen. Stainless Steel legte bei den Kampagnen mehr Wert auf Story und Atmosphäre. Dafür treten Aufbau und Taktik etwas in den Hintergrund und der Schwierigkeitsgrad hat sich im Vergleich zum Hauptprogramm leicht verringert. *Zeitalter der Eroberungen* bietet alles, was ein Add-on haben sollte: zusätzliche Einheiten, Gebäude und Zivilisationen. Die Völker unterscheiden sich stärker und besitzen mindestens eine spezielle Fähigkeit. Ob das veränderte Balancing das Gleichgewicht im Mehrspielermodus eher stört als fördert, wird erst ein längerer Praxistest zeigen. Der überzeugende Inhalt kann aber den für ein Add-on hohen Preis kaum rechtfertigen. ALEXANDER GELTENPOTH



Römische Kampftaktik: in oberpeinlichen Superman-Capes antreten und die Barbaren lachen sich tot.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

In der Kampagne ist das Mehr an Story sehr willkommen, schließlich bieten freie Spiele gegen den Computer genug Aufbau und Taktik. Trotzdem ist das Zeitalter von *Empire Earth* abgelaufen – und das von *Age of Mythology* bald angebrochen ...

EMPIRE EARTH ADD-ON

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 570 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM, Geforce 2 GTS

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 33,-
ENTWICKLER:	Stainless Steel
VERTRIEB:	Vivendi
INTERNET:	www.sierra.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	31. Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Turnier, 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	85%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER 82%

SEHR GUT – Typisches Add-on mit langer Spielzeit, aber sehr teuer

Neverland Ranch, Juli 2012. Michael Jackson hat alle seine Fans, also rund 50 Leute, zu seinem Abschiedskonzert eingeladen.



I've been looking for Freedom: Nachdem David Hasselhoff die Minibar geleert hatte, fiel er besoffen in den Pool.

Skandal! Nicht nur am Strand, sondern auch auf der Baustelle nebenan wird heftig gebaggert.

Ballermann-Sex

BEACH LIFE macht Sie zum Chef Ihres eigenen Ferienclubs. Und dort geht es fast so heiß zu wie auf der berüchtigten Vergnügungsmeile auf Mallorca.

Wer Cluburlaub bucht, weiß, worauf er sich einlässt. Insofern müssen Sie dem meist partywütigen und trinkfesten Volk, das zweimal täglich per Schiff, Flugzeug oder Bus in Ihrem Ferien-Resort ankommt, auch einiges bieten. In bekannter *Theme Park*-Manier bauen Sie aus einer Perspektive von schräg oben gesehen Hotels, Bungalows, Beach-Bars, Restaurants, Duschen, Open-Air-Discos, Swimmingpools und diverse andere Einrichtungen, die Ihre Gäste bei Laune halten. Dazu stellen Sie ein paar Handwerker, Putzfrauen, Sicherheitsleute sowie braun gebrannte *Baywatch*-Beautys (damit keiner ertrinkt) und der Laden läuft.

HÖLLE, HÖLLE, HÖLLE

Sind die ersten Übungs-Missionen noch relativ einfach, wird es mit zunehmender Spieldauer kniffliger. So müssen Sie beispielsweise ein ödes Eiland mit gefährlichen Strömungen zum besten Feriendomizil machen oder in kurzer Zeit möglichst viele zufriedene Urlauber in Ihre völlig heruntergekommene Anlage locken. Computergegner, die gleichzeitig um die Gunst der Urlauber buhlen, sind allerdings nicht mit von der Partie.

ZEIG DOCH MAL DIE MÖPSE

„Olé, wir fahr'n in'n Puff nach Barcelona, olé olé", grölen die digitalen Party-Urlauber zwar nicht. Sonst unterscheidet sie aber nicht viel von den peinlichen Holdrio-Touristen der Wirklichkeit, die regelmäßig unser 17. Bundesland besetzen. Sie besaufen sich, tanzen die ganze Nacht und flirten auf Teufel komm raus. Ein Mausklick genügt und Sie erfahren alles über Ihre Gäste – ob sie zufrieden sind, was sie als Nächstes vorhaben und wie sehr die Blase drückt. Außerdem lässt sich jeder Urlauber auf Schritt und Tritt verfolgen – da lacht das Herz eines jeden Hobby-Voyeurs. Ein dickes Lob verdient sich der Soundtrack, der selbst im kühlen Herbst Urlaubsfeeling verbreitet. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Vamos a la Playa! Die Idee ist witzig, die Grafik nett und die Missionen herausfordernd. Allerdings nur kurz- und mittelfristig. Auf Dauer passiert zu wenig. Urlauber ertrinken, eine neue Bar kann gebaut werden und mein Scheißhaus ist verstopft. Das war's. Etwas mehr Abwechslung hätte *Beach Life* zu einem echten Kracher gemacht. Wer auf derartige Aufbaustrategiespielchen steht, kann aber bedenkenlos zugreifen.

BEACH LIFE

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, 450 MB HD

SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM, 450 MB HD

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Deep Red
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.eidos.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der Party-Urlaub steigt leider alleine.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	73%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	–%

EINZELSPIELER **76%**

GUT – Party, Palmen, Weiber und 'n Bier – Urlaubsspaß pur am PC!

The Partners

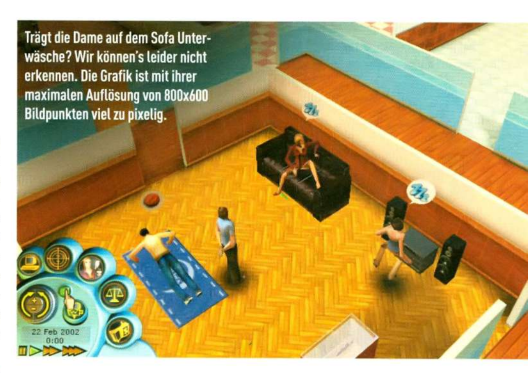
Die Anwälte in *The Partners* haben es faustdick hinter den Ohren. Kaum haben die Möbelpacker einen fetten Kleiderschrank angeliefert, vergnügt sich das erste Juristen-Pärchen darin. Aber man kann es ihnen auch nicht verdenken. Schließlich besitzen die Advokaten so gut wie kein Privatleben. 24 Stunden am Tag hängen sie in ein und derselben Kanzlei ab. In drei Kampagnen mit 21 Missionen übernehmen Sie die Kontrolle über bis zu neun Anwälte und befriedigen deren Bedürfnisse, so gut es geht. Mal müssen Sie dafür sorgen, dass Jurist A unbemerkt Juristin B zum Beischlaf bewegt. Ein anderes Mal gilt es, einen Sportlerwettbewerb zu gewinnen. Trainieren Ihrer Schützlinge ist also angesagt. Nebenher wird übrigens auch noch Geld verdient. Und zwar mit Fällen, die per Post hereinflattern. Unter dem Strich erweist sich *The Partners* als ganz netter *Sims*-Klon für zwischendurch. Den Charme und Tiefgang des Vorbilds erreicht die französische Lebenssimulation jedoch nicht einmal im Ansatz. Ferner trüben viele Programmfehler, eine missratene 3D-Kamerasteuerung sowie öde Textmenüs den Spielspaß. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Besonders herausfordernd ist *The Partners* nicht. Schließlich steuern Sie sämtliche Anwälte selbst. So werden heimliche Flirts zum Kinderspiel. Lebenswichtige Bedürfnisse haben die virtuellen Rechtsverdreher auch keine. Stiefel lecken können sie aber. Na? Das ist doch mal ein Feature, was?



Trägt die Dame auf dem Sofa Unterwäsche? Wir können's leider nicht erkennen. Die Grafik ist mit ihrer maximalen Auflösung von 800x600 Bildpunkten viel zu pixelig.

THE PARTNERS

MINDESTENS:	GENRE:	Simulation
P 300, 64 MB RAM, 600 MB HD, Win98	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Monte Cristo
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL:	INTERNET:	www.ubisoft.de
P 600, 128 MB RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gespielt wird allein im stillen Kämmerlein.
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	51%
GRAFIK	48%
SOUND	30%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 60%

AUSREICHEND – Verbugte PC-Soap für Ally-McBeal-Fans

Die Sims: Tierisch gut drauf

„Meine Muschi hat massiven Haarausfall." „Dann besorg eine Bürste. Bei meiner Katze hat's auch geholfen." So könnten zukünftig die Gespräche Ihrer Sims ablaufen. Denn mit der fünften Erweiterung der Lebens-Simulation steht Ihnen ein wortwörtlich tierisches Vergnügen ins Haus. Ob Stubentiger oder Kläffer – in der Zoohandlung warten zahlreiche Vierbeiner, die nicht nur zum Schmusen herhalten, sondern auch nützlich sind: Sie verscheuchen wilde Tiere (Stinktiere, Waschbären etc.) aus dem Gemüsegarten und stärken die sozialen Kontakte zur Nachbarschaft. Kurz: Man trifft sich zum Gassigehen im Park, stöbert gemeinsam im Einkaufzentrum nach Leckerlis oder diskutiert über die nächste Tierschau in der Café-Bar. Zusätzlich zu dieser Fülle an Möglichkeiten gibt's über 125 neue Objekte (Dekorationen, Kratzbaum etc.) und fünf Karrieren, beispielsweise Veterinär oder Zirkusdirektor. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Nicht genug damit, dass mir meine zwei Stubentiger daheim die Sofas zerkratzen und mit Vorliebe neue Muster in meine Schränke machen. Jetzt muss ich auch noch um die Inneneinrichtung meiner Sims fürchten. Aber mal ernsthaft: Das ist für mich die bislang beste *Sims*-Erweiterung. Die Pixel-Miezis sind einfach zu süß. Wirklich gelungen.



Fleischbeschau in Japan: Hier überprüft der Koch noch persönlich die Qualität der Zutaten.

DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF

MINDESTENS:	GENRE:	Simulation
P 233, 32 MB RAM, Win95, 175 MB HD	PREIS:	Ca. € 24,-
	ENTWICKLER:	Maxis
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL:	INTERNET:	www.thesims.de
P 500, 128 MB RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Angabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht. Hier müssen Sie allein Hand anlegen.
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	73%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 80%

GUT – Mit der neuen Erweiterung geht's tierisch ab bei den Sims.



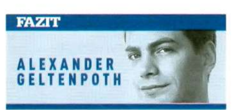
Morrowind (dt.)

Bei manchen Spielen, die ins Deutsche übersetzt wurden, glaubt man, der Hersteller habe einen indischen Bauarbeiter rangelassen. Was die nun erhältliche deutsche Fassung von *Morrowind* betrifft, können wir Entwarnung geben. Sämtliche Texte im Spiel überzeugen durch die passende Wortwahl. Gleiches gilt für die Sprachausgabe, in der selbst der jeweilige Charakter des Gesprächspartners und seine Stimmung gut rüberkommen. Rollenspiel-Gourmets dürfen bedenkenlos zugreifen oder das Angebot des Vertriebs annehmen: Ubi Soft tauscht kostenlos die englische EU-Version gegen die deutsche um. Das gilt jedoch nicht für die US-Version mit englischem Handbuch! Die Sache hat aber einige Haken: Spielstände der englischen Version sind nicht kompatibel zur deutschen Fassung! Sollte Ihr Held also schon rund 100 Spielstunden auf dem Buckel haben, überlegen Sie sich den Umtausch besser. Die Inkompatibilität betrifft leider auch alle Plug-ins und Extras, die Bethesda zum kostenfreien Download anbietet. Natürlich können Sie solche Plug-ins dank des Editors auf eigene Gefahr selbst erstellen. Der neueste Patch auf Version 1.2.0722 hingegen ist in der deutschen Version schon enthalten. ALEXANDER GELTENPOTH



Preisfrage: Welche Gesichtsfarbe kriegt ein Schlumpf, wenn man ihn würgt?

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Bei Übersetzungen erwarte ich immer das Schlimmste: Aus „Take this, you fuckin' Beholder" wird da schon mal „Nimm das, du dummer Behälter". Nicht so bei *Morrowind*. Trotz des gigantischen Umfangs ist die Übersetzung hervorragend gelungen. Gratulation!

MORROWIND (DT.)

MINDESTENS: P 500, 256 MB RAM, 32-MB-Grafikk., 650 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 1.600, 512 MB RAM, Geforce3 Ti

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Bethesda
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.morrowind.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht. Alle Helden in *Morrowind* sind Einzelgänger!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 87%

SEHR GUT – Morrowind jetzt auch komplett in deutscher Sprache

MW 4 Clan Mech Pak



Sie sind auf der Suche nach neuen Blechkriegern für *MechWarrior 4*? Dann ist das *Clan Mech Pak* von Microsoft genau das Richtige für Sie. Für rund 15 Steine erwerben Sie vier gelungene Stahlkolosse (Masakari, Kodiak, Arctic Wolf, Cauldron-Born), ein neues Waffensystem, eine verbesserte Zoom-Funktion und eine interessante Mehrspielerkarte. Viel ist das für ein Add-on allerdings nicht gerade. Zumal Offline-Spieler so gut wie nichts vom *Clan Mech Pak* haben. BB

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 55 MB HD, Win95
HERSTELLER: Cyberlore/Microsoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	74%
SOUND	76%
EINZELSPIELER	10%

MEHRSPIELER 59%

Inner Sphere Mech Pak



Microsofts *MechWarrior 4*-Add-on macht höchstens Online-Zocker glücklich. Denn neue Missionen oder eine Kampagne suchen Sie auf dem Silberling so vergeblich wie Kühlschränke in der Antarktis. Stattdessen gibt's lediglich vier Mechs (Dragon, Highlander, Hunchback, Zeus), ein neues Schießeisen, einen IFF-Jammer und eine neue Karte (Coliseum). Letztere liegt übrigens auch gratis zum Download auf der Microsoft-Homepage. BB

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 55 MB HD, Win95
HERSTELLER: Cyberlore/Microsoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	74%
SOUND	76%
EINZELSPIELER	10%

MEHRSPIELER 57%

Disciples 2



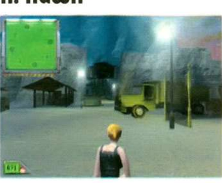
Das rundenbasierte Fantasy-Strategiespiel *Disciples 2* gibt es mittlerweile auch in Deutsch. Abgesehen von der Sprache blieb alles wie gehabt: Sie ziehen Ihre Armeen über das Land, erobern Städte, besiegen feindliche Truppen, sammeln Schätze und päppeln Ihre Helden hoch. Allerdings ist seit dem Test der englischen Version im vergangenen März mit *Heroes of Might & Magic 4* ein deutlich besseres Spiel der gleichen Art erschienen. AG

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 590 MB HD, Win95
HERSTELLER: Arxel Tribe/Big Ben
GENRE: Strategie **PREIS:** Ca. € 44,-

PREIS/LEISTUNG	56%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	65%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER 59%

K. Hawk



Die gute Kitty Hawk hat sich doch noch auf den PC geschlichen: Schwierigkeiten des deutschen Partners Phenomedia sorgten für eine verzögerte Veröffentlichung des Action-Adventures. Immerhin nutzte Entwickler Similis die Zeit, um noch einige kleine Mängel (siehe Test in PC ACTION 7/2002, S. 100) zu beseitigen. So wurde insbesondere die Steuerung geringfügig verbessert. Das Spielprinzip im Stil von *Dark Project* blieb unverändert. AG

MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 370 MB HD, Win95
HERSTELLER: Similis/JoWood
GENRE: Action-Adventure **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	72%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 71%

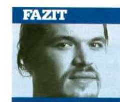
Moral Minus

Die Auszeichnung „Held der Arbeit“ geht in diesem Monat an den Schweden Mikael Tillander. Innerhalb von wenigen Monaten präsentiert er Ihnen nach *This is no Rose Garden* (Test in PC ACTION 6/2001) bereits das zweite Ballerspiel, das er (fast) komplett im Alleingang programmiert hat. *Moral Minus* heißt der 2D-Shooter, der klassische Raumschiff-Action mit bunten Lichteffekten vereint. In sieben Levels scheffelt der Spieler Punkte, was das Zeug hält. Interessant wird das Spielgeschehen durch mehrere Waffenarten (Frontalschuss, Streuschuss, Zielsuchlaser) und zwei Punktvergabesysteme (Quick und Combo). Im Combo-Modus gilt es, möglichst viele Angreifer zu zerstören, ohne dabei eine Zeitleiste auf null sinken zu lassen. Im Quick-Modus bekommen Sie mehr Bonuspunkte, wenn Sie Gegner möglichst schnell plätten. Die Schusskraft steigern Sie, indem Sie bunte Diamanten aufklauben. Zudem warten große Endgegner und versteckte Extras auf Ihr Schiff! Wer ausgedehnte Kugelteppiche aufregend findet, darf sich den Shooter gegen Bezahlung aus dem Internet saugen. JOACHIM HESSE



Biene Maja hat aufgerüstet.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Mit *Moral Minus* lässt sich kein Ballerspiel-Hasser bekehren, aber für einen kurzen Mittagspausen-Flug taugt es allemal. In die erste Liga der 2D-Ballereien dringt das Spiel trotz freispielbarer Extras und soliden Punktsystems allerdings nicht vor.

MORAL MINUS

MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 70 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM, Geforce-Karte

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 17,50
ENTWICKLER:	Akatora Corp.
VERTRIEB:	Internet
INTERNET:	www.akatora.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die Punktejagd funktioniert nur alleine. Vielleicht beim nächsten Mal ...

PC: 1 Spieler
NETZWERK: - Spieler
INTERNET: - Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	68%
SOUND	59%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 68%

BEFRIEDIGEND – Klassische 2D-Action für Hobby-Raumschiffpiloten

Celtic Kings



In *Celtic Kings* stehen die Römer vor der Eroberung Galliens. Als keltischer Anführer widersetzen Sie sich der Invasion, um sie in der Rolle eines römischen Feldherrn in der zweiten Kampagne durchzusetzen. Das solide Echtzeit-Strategiespiel zeichnet sich durch seine gute Story und akzeptable 3D-Grafik aus. Hauptsächlich schränken Mängel in der Steuerung den Spielspaß ein – beispielsweise existiert anstelle einer Mini- nur eine große Übersichtskarte. AG

MINDESTENS: , 64 MB RAM, 420 MB HD, Win98
HERSTELLER: Haemimont/Wanadoo
GENRE: Echtzeitstrategie **PREIS:** Ca. € 45,-

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	54%
GRAFIK	75%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER 69%

Scenery Budapest



Budapest zählt zu den schönsten Metropolen Europas. Davon können Sie sich jetzt aus der Luft überzeugen. Fliegen Sie in *Scenery Budapest* entlang der Donau und bestaunen Sie markante Bauwerke wie die Kettenbrücke, die Budaer Burg oder die vielen Kirchen. Haben Sie sich satt gesehen, landen Sie auf dem überaus detaillierten Flughafen Ferihegy oder vier weiteren Flugplätzen. Hauptkritikpunkt des *FS 2002*-Add-ons ist die pixelige Landschaftsgrafik. BB

MINDESTENS: P 600, 156 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	65%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 62%

Spanish Airports



Nachdem Aerosoft Sie in *Islas Baleares* vor einigen Monaten gen Mallorca geschickt hat, geht's jetzt ab aufs spanische Festland. Genauer gesagt nach Alicante, Barcelona, Valencia, Pamplona und Santander. Fünf akkurat simulierte Flughäfen haben es ins Add-on zum *Flight Simulator 2002* geschafft. Zum stolzen Preis von 40 Euro ist das viel zu wenig. Die ansprechend gestalteten Ortschaften mit ihren zahlreichen Touristenattraktionen entschädigen etwas. BB

MINDESTENS: 600, 128 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: sim-wings/Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	71%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 59%

Fly to Hawaii



Aloha Hawaii! Bei diesem Add-on zum *FS 2002* erwartet Sie der 50. Staat der USA, das Südseeparadies Hawaii. Sämtliche Flughäfen, etwa der Honolulu International Airport, sind detailgetreu in Szene gesetzt und fügen sich perfekt in die Landschaften ein. Besonders überzeugt hat uns der enthaltene Flieger, eine DC-10 der Hawaiian Airlines. Flugmodell sowie Cockpit-Design zeugen von höchster Qualität. Wermutstropfen: Eine Reihe der „Flugabenteuer“ funktionieren nicht. BB

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: FlightSoft/Ubi Soft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	75%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 69%

Ring 2 - Götterdämmerung

Mit *Ring 2 – Götterdämmerung* schlurfen Sie in den Spuren der Nibelungen und erleben die Abenteuer von Siegfried. Falls Sie diesen Recken nicht kennen sollten: Das war der Bursche, der mit links einen Drachen über den Jordan schnippelte und anschließend in dessen Blut badete. Nicht weil es gut gegen Akne ist, sondern laut der Geschichte Unverwundbarkeit verlieh. Auf das Treffen mit dem Schuppentierchen dürfen Sie sich aber erst im letzten Teil Ihrer virtuellen Reise freuen. Zunächst springen Sie als quirliger Dreikäsehoch durch die Pampa und lernen in über 25 Orten (Wälder, Schlösser etc.) Ihre Bestimmung kennen. Die Rätseleinlagen sind etwas dürftig: Sie schnappen sich ein Objekt das blinkend in der Gegend herumliegt, kombinieren es mit einem weiteren und wenden das Resultat an einer bestimmten Stelle an. Dumm nur, wenn Sie nicht genau wissen, wieso und warum Sie dies jetzt tun. TANJA BUNKE

FAZIT

TANJA BUNKE



Laut Sage war Siegfried ein wirklich harter Kerl. Leider nicht in der Umsetzung von Arxel Tribe. Denn anders als in der Geschichte stirbt mir der Fritzi jede fünfte Minute weg. Und wieso? Weil ich die ganze Zeit absolut keine Ahnung habe, was ich eigentlich machen muss, und so in diverse Riesenspinnen und sonstiges Getier laufe. Ein paar Wegweiser und Knobelhilfen wären schon nett gewesen.



Sonic the Hedgehog war zwar ein cooler Konsolen-Held, aber die Frisur ist schon lange nicht mehr modern.

RING 2 – GÖTTERDÄMMERUNG

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 390 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 35,-
ENTWICKLER:	Arxel Tribe
VERTRIEB:	Arxel Tribe/BigBen
INTERNET:	http://ring2.arxeltribe.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Dezember

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Siegfried hat seine Abenteuer allein vollbracht. Das müssen Sie hier auch.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	75%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 65%

BEFRIEDIGEND – Selbst für Liebhaber kniffliger Rätsel nicht das Gelbe vom Ei

AUF DVD Recharge



Vorbei sind die Zeiten des Internet-Downloads: Ab sofort gibt es den Shareware-Shooter von Patrick Maidorn in einer DVD-Hülle. Wer simple 2D-Ballerspiele mag und statt mit Tastatur oder Gamepad gern mal einen Shooter komplett mit der Maus spielen will, darf zugreifen. Achtung: Die sechs umfangreichen Levels sind schwerer als Ottfried Fischer nach dem zweiten Frühstück! Verschaffen Sie sich am besten selbst einen Eindruck anhand der Demo auf unserer DVD. JH

MINDESTENS: P 133, 32 MB RAM, ca. 21 MB HD, Win95
HERSTELLER: Patrick Maidorn/hemming
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	44%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 56%

Pusher



In 116 Levels, aufgeteilt in die zwei Spielmodi „Puzzle" und „Zeit", reihen Sie ähnlich dem Geschicklichkeitsspiel *Puzzle Bobble* bunte Bälle aneinander und räumen so das quadratische Spielfeld auf – aus der Vogelperspektive. Sie bestimmen, von welcher Seite neue Munition anrollt. Die Bedienung ist einfach und der stetig steigende Schwierigkeitsgrad äußerst ansprechend. Fazit: Eine ruhige Kugel schieben Sie hier mit Sicherheit nicht. Absolute Suchtgefahr. TABU

MINDESTENS: P 166, 16 MB RAM, Win95, 50 MB HD
HERSTELLER: Leisuresoft/JoWood
GENRE: Geschicklichkeit **PREIS:** Ca. € 14,-

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	45%
SOUND	40%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 76%

Erik Zabels Cycling Manager 2



Radsport-Fans aufgepasst! Der zweite Teil von Erik Zabels Computerspiel macht fast doppelt so viel Spaß wie der erste! Angesichts der Wertung in PCA 1/2002 (14 %) ist das allerdings auch nicht prall. Als Radsportmanager von bis zu 60 Profiteams gibt's zwar jetzt ein ganz klein wenig mehr zu tun und die 3D-Rennen sehen etwas besser aus. Stinklangweilig sind sie aber immer noch. So wie das ganze Spiel. Möge man uns mit einem dritten Teil verschonen ... CS

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, Win9x
HERSTELLER: Cyanide/Singularity
GENRE: WiSim **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	21%
STEUERUNG	56%
GRAFIK	29%
SOUND	14%
MEHRSPIELER	15%

EINZELSPIELER 24%

Colobot



Künstliche Intelligenz – das Reizthema schlechthin – steht im Mittelpunkt von *Colobot*: Nur mithilfe clever programmierter Roboter kann Ihre Spielfigur überleben. In einer Sprache, die C++ ähnelt, müssen Sie selbst Programme schreiben. Anschließend überprüfen Sie die Aktionen des Roboters und überarbeiten das Programm gegebenenfalls. Ein ziemlich cooles Spiel – vorausgesetzt, Sie haben ein Faible fürs Programmieren und entwickeln keine Allergie gegen die bonbonfarbige Grafik. AG

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 65 MB HD, Win95
HERSTELLER: Epsitec/WG Verlag
GENRE: Strategie **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	58%
GRAFIK	68%
SOUND	52%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 61%

SCHROTT DES MONATS

Die Echtzeitschatten runden den realistischen Gesamteindruck der Grafik ab.

Mal sehen, wo das Spiel landet ...



AUF DVD

Huch, so ein Zufall!
VOLLVERSIONEN: Mit *Angeln* und *Frosch* finden Sie die zwei besten Titel in unserer Gratisspiele-Sektion (Seite 135).

Husch, husch, ins Körbchen!

Am besten direkt ins Abfallkörbchen. Denn für Flaschendrehen, Wurstschnappen und Kartenblasen sind diese PARTY GAMES kein Ersatz.

Sechs komplette Spiele für nur 10 Euro? Da knallen bei Familie Spar aus Stuttgart die Schaumweinkorken! Leser, die durch PC ACTION in Sachen „fragwürdige Konsumartikel" geschult sind, bleiben skeptisch. Zu Recht! Denn *Party Games* liefert sechs Sportspiele, die auf jeder Feier allenfalls für hämisches Gelächter sorgen.

DIE SPIELE BEGINNEN

Nummer 1: *Torwand Schießen*. Dazu gibt es nichts weiter zu sagen. Das Spiel ist derart brillant, dass es der Herausgeber bereits zum zweiten Mal veröffentlicht. Der erste Auftritt war vor zwei Monaten im Hit *Klassikkicker* (10 % Spielspaß) zu finden. Nummer 2: *Golf*. Als Rausschmeißer exzellent geeignet. Sie bestimmen die Schussrichtung und mit einem Mausklick die Abschlagstärke. Nach neun absolvierten Löchern sind Ihre Gäste entweder gegangen, eingeschlafen oder müssen kotzen. Nummer 3: *Frosch*. Als Trockenübung für den nächsten Party-Zungenkuss ein garantiertes Brett. Man klickt Fliegen an, ein Frosch fährt seinen langen, roten Lappen aus und Sie bekommen Punkte. Nummer 4: *Darts*. Wie in der Stammkneipe nehmen Sie Maß, bestimmen die Wurfstärke und erzielen möglichst schnell 501 Punkte. Der Pfeil fliegt, als hätte der Werfer bereits fünf Bier getrunken. Nummer 5: *Angeln*. Hobbyfischfänger werfen eine Angel aus und lenken den Haken unter Wasser zu den dicken Flossentieren. Eigentlich passt das Spiel nicht so gut zu den restlichen fünf, denn es motiviert tatsächlich für mehrere Partien. Also schnell zur Nummer 6: *Basketball Shootout*. Die Maustaste drücken, wenn der Ball über dem Korb ist, fertig. Haben Sie die 25 Würfe überstanden, darf sich der nächste Zocker als Dirk Nowitzki probieren. Grafik und Sound sind der Preisklasse entsprechend. Wer beim Korbwerfen einen Ball versemmelt, wird zum Beispiel mit einem Benjamin-Blümchen-Tröten bestraft. Au! Die dazugehörige Pressemitteilung hat vollkommen Recht: „Wer jetzt noch mit trockenen Augen in der Ecke steht, der bügelt auch Socken." Wenn wir es uns noch mal genau überlegen: Kaufen Sie *Party Games* besser doch nicht. JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Zuerst hatte ich noch die Hoffnung, dass es sich bei *Party Games* wenigstens um eine späte Umsetzung des gleichnamigen C64-Klassikers handelt. Damals musste man wie wild am Joystick rütteln, damit auf dem Fernseher zwei fleischfarbene Pixelgebilde miteinander kopulierten. Doch statt Sex gibt es sechs. Sechs Minispiele, um genau zu sein. Als Gratistitel sind diese in Ordnung. Wer zehn Euro dafür bezahlt, sollte mit drei Runden *Party Games: Golf* bestraft werden.

PARTY GAMES

MINDESTENS: P 90, 8 MB RAM, 7 MB HD, Win 95

SINNVOLL: PC ACTION kaufen und vom Rest Eis essen gehen.

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 10,-
ENTWICKLER:	Abramedia
VERTRIEB:	hemming
INTERNET:	www.hemming.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ungeprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nur *Darts* lässt sich mit mehreren Personen gleichzeitig daddeln.

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: - Spieler
INTERNET: - Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	20%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	20%
SOUND	4%
MEHRSPIELER	22%

EINZELSPIELER



8%

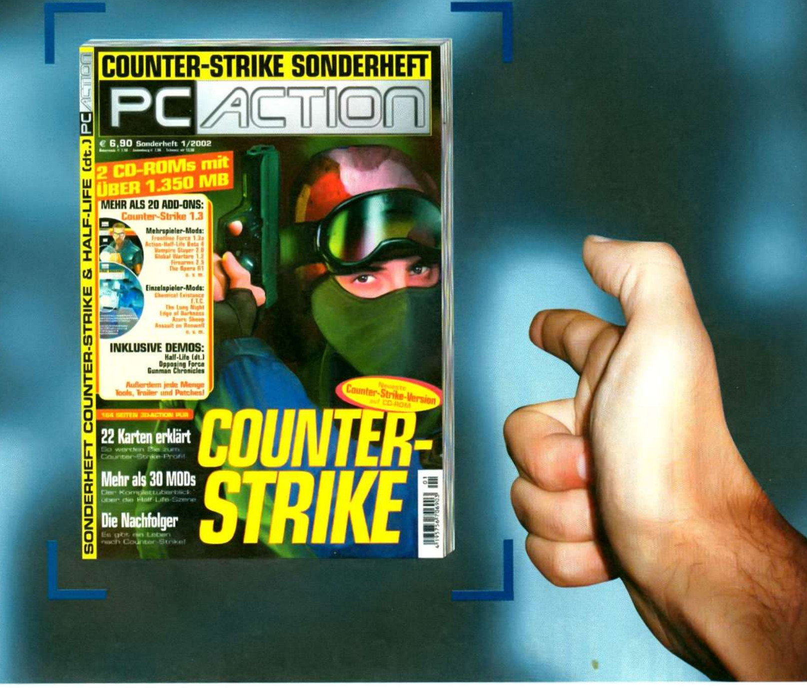
UNGENÜGEND – Gratisspiele sollten einfach kein Geld kosten.

ABO-ANGEBOT

ABRÄUMEN & SPAREN

Wer jetzt beim PC-Action-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC Action + das Sonderheft Counter-Strike. Also gleich draufhalten!

Das Sonderheft Counter-Strike ist ein einmaliges Nachschlagewerk und Sammelsurium für *Half-Life-* und *Counter-Strike*-Fans. Die PC-Action-Redaktion und andere Profis beleuchten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Spiels. Neben Tipps zu allen wichtigen Karten von *Counter-Strike* werden zudem viele weitere *Half-Life*-Modifikationen vorgestellt, die Sie größtenteils auch auf den beiden Cover-CDs finden können.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de.

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Action.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/ Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr) kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„PC-Action-Sonderheft Counter-Strike & Half-Life (dt.)"

(Artikelnr. 002057) Lieferung nur solange Vorrat reicht

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Volle Deckung!

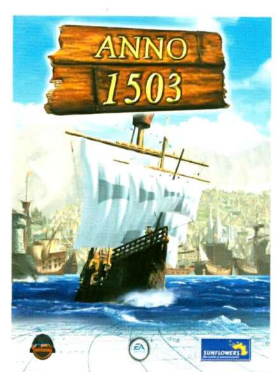
Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab`s noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Unreal Tournament 2003
Angesiedelt im 24. Jahrhundert, bietet die Fortsetzung des Ego-Shooters über 50 Charaktere zur Wahl, die mit verbesserten und neuen Waffen an rund 30 Schauplätzen auf Gegnerhatz gehen.

Prämien-Nr.: 002079

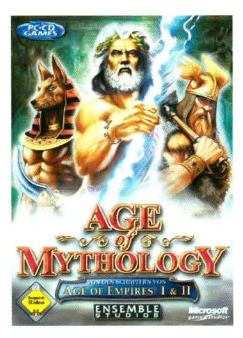


ANNO 1503
Aufbruch in eine neue Welt stellt eine gelungene Kombination aus Wirtschaftssimulation und Aufbau-Strategiespiel in Echtzeit dar. Stechen Sie mit *ANNO 1503* in einer unbekannten Inselwelt in See, um das Mittelalter neu zu erobern!

Prämien-Nr.: 002086



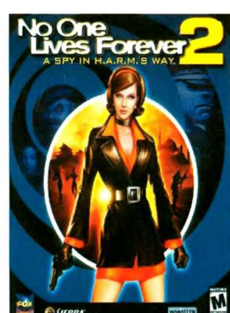
Mafia
Sie lieben Shooter und Actionspiele, sind aber auch einem *Driver* nicht abgeneigt?
Prämien-Nr.: 002078



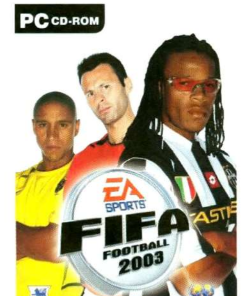
Age of Mythology
Führen Sie eine antike Zivilisation zu Ruhm und Ehre.
Erscheint am 14.11.02.
Prämien-Nr.: 002087



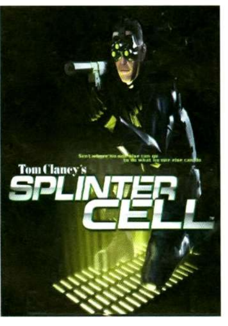
Gothic 2
Der Nachfolger des großen 3D-Rollenspiels aus Deutschland. Erscheint im Nov. 02.
Prämien-Nr.: 002082



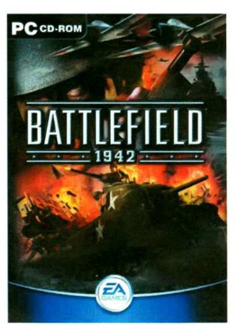
No One Lives Forever 2
Nachfolger des Hits *„The Operative: No One Lives Forever"*.
Erscheint am 31.10.02.
Prämien-Nr.: 002088



FIFA Football 2003
Überwältigendes Fußball-Erlebnis mit komplett neuer Engine. Erscheint am 31.10.02.
Prämien-Nr.: 002083



Splinter Cell
Ein taktisches High-Tech-Action-Adventure der Extraklasse. Erscheint am 28.11.02.
Prämien-Nr.: 002089



Battlefield 1942
Gibt dem Spieler die Möglichkeit, virtuell in die Geschichte des 2. Weltkriegs einzugreifen.
Prämien-Nr. 002084



Microsoft Wheel Mouse Optical
Die optimale Lösung für ruckelfreies Spielvergnügen. Mit optischem IntelliEye-Sensor.
Prämien.-Nr. 002085

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

bo.pcaction.de +++ http://abo.pcactio

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ JA, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD.

(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC ACTION selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift *(bestätigt Kenntnis des Widerrufs)*

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA PR 02

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

BUDGET

Angriff der klobigen Pixelmonster! Um diesen optischen Eindruck verblassen zu lassen, sind wahrlich große Jedi-Kräfte nötig.

Rittersport im Sonderangebot

PC ACTION PREISTIPP

Super! Jedi Knight 2 jetzt schon für schlappe 10 Euro? Nein. Zu früh gefreut. Vorerst gibt es nur den Vorgänger JEDI KNIGHT inklusive Add-on.

Sind Sie bei *Jedi Knight 2* neugierig geworden, wie alles begann? Den Vorgänger können Sie jetzt für einen günstigen Preis nachspielen. In diesem Abschnitt der Serie erlangt Kyle Katarn seine Jedi-Kräfte. Seit der Erstveröffentlichung vor fünf Jahren büßte *Jedi Knight* erstaunlich wenig von seiner Faszination ein. Sicher, die Grafik gehört heute bestenfalls noch zum Mittelfeld. Dank Direct3D und deutlich schnellerer Hardware – damals reichte ein P 200 für ruckelfreies Spielvergnügen bei 640x480 Pixeln – dürfen Sie die Auflösung auf 1.280x1.024 schrauben. Leider hält sich der positive Effekt daraus in Grenzen: Die Objekte bleiben wegen der mangelhaften Polygonzahl trotzdem klobig und die Texturen sehr monoton. Über die unterdurchschnittliche Optik trösten das überzeugende Missionsdesign, die tolle Atmosphäre und die fantastische Story hinweg. Über 20 Minuten Filmsequenzen setzen die Höhepunkte von Kyle Katarns Abenteuer in Szene. Droiden, Sturmtruppen, Trandoshans, Tusken, AT-STs und ein halbes Dutzend dunkle Jedi stellen sich Ihnen in den Weg, ehe Sie dem Mörder von Kyles Vater – dem bösen Jedi Jerec – gegenüberstehen und Rache nehmen können. Spannung pur, speziell, weil Sie für Kyle entscheiden müssen, ob er der dunklen Seite der Macht verfällt oder nur für das Gute eintritt. Dann geht's sogar noch weiter: Das Add-on *Mysteries of the Sith* gehört zum Paket. ALEXANDER GELTENPOTH

STAR WARS JEDI KNIGHT GOLD
JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH
JEDI KNIGHT

JEDI KNIGHT GOLD

MINDESTENS:	GENRE:	Actionspiel
P 90, 16 MB RAM, 1.300 MB HD, Win95	PREIS:	Ca. € 10,-
	ENTWICKLER:	Lucas Arts
	VERTRIEB:	THQ
TEST IN AUSGABE: 11/97, 03/98	INTERNET:	www.lucasarts.com
	SPRACHE:	Deutsch/Englisch
	USK-FREIGABE:	Nicht unter 18 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Unter anderem Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	48%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER 69%

BEFRIEDIGEND – Optisch veraltet, aber inhaltlich sehr gut und vor allem preiswert

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

„Das sieht ja übel aus!" Mit diesem Kommentar müssen Sie beim Genuss von *Jedi Knight* von jedem rechnen, der nur einen kurzen Blick auf Ihren Monitor wirft. Logisch, das Ding ist fünf Jahre alt. Macht aber trotzdem noch Spaß. Auch wenn es Überwindung kostet, nach der ersten Stunde fällt die miese Optik kaum noch auf und Sie tauchen ins *Star Wars*-Universum ab.



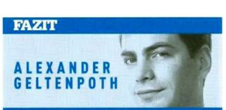
Operation Flashpoint Game of the Year Edition

Sie kriechen durchs virtuelle Unterholz. Leider nicht unbemerkt: Haarscharf verfehlt Sie die Bleigarbe eines russischen MGs, ein Kamerad sinkt neben Ihnen tödlich getroffen zu Boden: Das beklemmend realistische Actionspiel *Operation Flashpoint* zeigt die Brutalität des Kriegs in einem fiktiven Szenario. Mitte der 80er-Jahre putscht ein russischer General gegen Gorbatschow. Er hat wohl etwas gegen Glasnost und Perestroika. Das erste Angriffsziel ist eine NATO-Basis, in der Sie und Ihre Pixelkollegen den Dienst an der Waffe verrichten. Als einfacher Soldat, Elite-Einzelkämpfer, Helikopter- oder Jetpilot, Panzerfahrer oder Kommandeur müssen Sie die russische Offensive abwehren. Mehr *Operation Flashpoint* als in der *Game of the Year Edition* geht nicht: Die enthält neben dem Hauptprogramm die Mission-CD *Red Hammer* sowie alle offiziellen Erweiterungen inklusive der Fahrzeuge und Waffen. Ebenfalls Bestandteil der Packung ist das erst zwei Monate alte Add-on *Resistance*, das derzeit alleine schon rund 30 Euro kostet. Ein tolles Paket für all jene, die sich das Action-Highlight 2001 noch nicht genehmigt haben. ALEXANDER GELTENPOTH



Malerische Ruinen, ein prasselndes Lagerfeuer und sportliche Ertüchtigung: So schön kann Urlaub in Russland sein.

FAZIT



Für ein über ein Jahr altes Spiel sind 50 Euro noch ziemlich happig. Qualität hat eben ihren Preis. Schließlich ist *Operation Flashpoint* immer noch ein Spitzenspiel. Für das Hauptprogramm und inklusive der beiden Add-ons ist dieses Entgelt angemessen.

OPERATION FLASHPOINT

MINDESTENS: P 200, 32 MB RAM, 600 MB HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 07/01, 01/02, 08/02

GENRE:	Actionspiel
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Bohemia
VERTRIEB:	Codemasters
INTERNET:	www.codemasters.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Ende November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: CTF, DM, TDM, Vorherrschaft, Eroberung; 1 Sp. pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

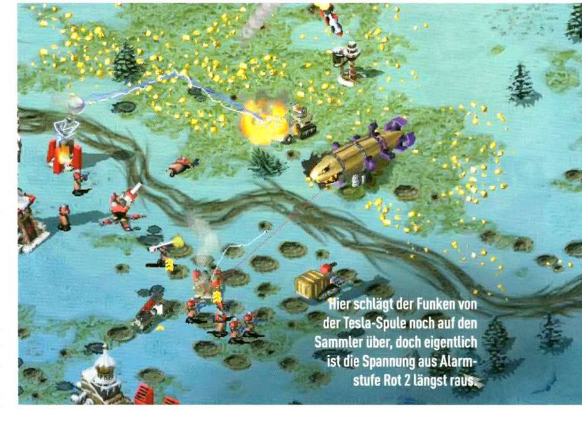
PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	77%
SOUND	93%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER 87 %

SEHR GUT – Hauptprogramm mit allen Erweiterungen inklusive zweier Add-ons

Alarmstufe Rot 2

Genosse Romanov lebt seine kommunistischen Träume aus: In einer listigen Aktion überfällt er die USA. Der daraus resultierende Weltkrieg findet an vielen bekannten Orten statt. Auf der Seite Russlands dürfen Sie das Weiße Haus zerstören und die Freiheitsstatue flachlegen. Für die Amerikaner gilt es, das Land zu verteidigen und dann zum Gegenangriff überzugehen. In *Alarmstufe Rot 2* kommt die gleiche Grafik-Engine wie in *C&C 3 Tiberian Sun* zum Einsatz: Klippen und Höhenstufen generieren eine Illusion von 3D-Terrain, allerdings ohne strategische Auswirkungen. Immerhin umspannen die Einheitentypen neben Land- und Luftstreitkräften auch Schiffe sowie dressierte Delfine und Kraken. Zwischen den Szenarien erfahren Sie in für Westwood typisch aufwendigen Filmsequenzen alles über den nächsten Einsatz. Die klischeehaften Videos schwanken zwischen lächerlich und humorvoll. Es fällt schwer, sich dafür richtig zu begeistern. In den Missionen hält sich der Spielspaß nicht nur wegen der veralteten Grafik in Grenzen: Miese Gegner-KI und monotone Siegbedingungen – fast immer müssen Sie nur jeden Gegner plätten – langweilen auf Dauer. Dafür können sich nur noch *C&C*-Fans erwärmen. ALEXANDER GELTENPOTH


Hier schlägt der Funken von der Tesla-Spule noch auf den Sammler über, doch eigentlich ist die Spannung aus Alarmstufe Rot 2 längst raus.

FAZIT



Alarmstufe Rot 2 riss schon vor zwei Jahren niemanden vom Hocker. Daneben macht selbst Methusalem einen jugendlichen Eindruck. Es ist eben ein Spiel aus dem letzten Jahrtausend. Das qualitativ vergleichbare *C&C 3* kostet übrigens nur 10 Euro.

ALARMSTUFE ROT 2

MINDESTENS: P 200, 32 MB RAM, 600 MB HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 11/00

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	Westwood
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.westwood.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Mitte November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch; 2 Sp. pro Spiel
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	54%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	64%

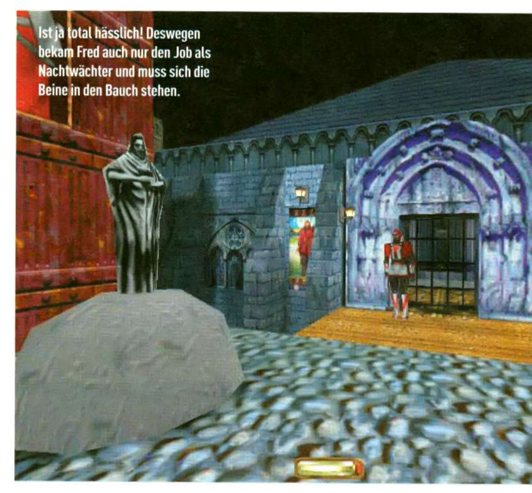
EINZELSPIELER 62 %

BEFRIEDIGEND – Nur retrovertierte Strategen kommen noch auf ihre Kosten.



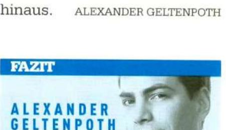
Dark Project

Bei dem Preis zücken selbst abgebrühte Langfinger die Geldbörse. Vor allem wenn es sich um einen Schatz wie *Dark Project* handelt. Ihre Qualitäten als Schurke dürfen Sie dann im Spiel ausleben. In Häuser eindringen, Wachen lautlos ausschalten, Gold einsacken, Gegenstände klauen – das bereitet diebische Freude. Optisch gewinnt der *Meisterdieb* nach heutigen Maßstäben keinen Blumentopf mehr. Trotzdem bleibt ein Großteil des Spielspaßes erhalten. Dank der kniffligen Rätsel und der packenden Story rückt die Grafik in den Hintergrund. Für die spannungsgeladene Atmosphäre sorgt ohnehin vor allem der Sound: Leise Schrittgeräusche und Gespräche der Wächter lassen Sie immer wieder nervös zusammenzucken. Auf einen fairen Kampf mit den meistens gut gerüsteten Soldaten sollte sich Ihre Spielfigur Garrett auch nicht einlassen. Im Idealfall gehen Sie sämtlichen Kämpfen aus dem Weg. In den höheren Schwierigkeitsgraden ist es Ihnen sogar verboten, Diener oder gar Wachen zu töten. Besser, Sie erledigen das mit einem gezielten Keulenhieb von hinten und schleppen den regungslosen Körper dann in eine finstere Ecke. Ähnlich elegant ist der Einsatz von Pfeil und Bogen – und zwar nicht nur um Wachen auszuschalten. Mit speziellen Pfeilen erzielt Garrett erstaunliche Resultate: Wasserpfeile löschen Fackeln, Moospfeile dämmen lästige Schrittgeräusche, Seilpfeile ermöglichen erst die Klettertour zum Dachfenster. So kommen Sie hoch hinaus. ALEXANDER GELTENPOTH



Ist ja total hässlich! Deswegen bekam Fred auch nur den Job als Nachtwächter und muss sich die Beine in den Bauch stehen.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Psssst – ich glaube, da war ein Geräusch. Die für Diebe typische Paranoia schleicht sich auch bei *Dark Project* schnell ein. Nur ein Zeichen dafür, dass der Meisterdieb mit seinem Flair auch heute noch Spieler in seinen Bann ziehen kann.

DARK PROJECT

MINDESTENS: P 200, 32 MB RAM, 41 MB HD, Win95

TEST IN AUSGABE: 01/99

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 7,-
ENTWICKLER: Looking Glass
VERTRIEB: Eidos
INTERNET: www.eidos.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die Beute teilen? Nie! Deswegen sind Diebe Einzelgänger.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	52%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	-%

EINZELSPIELER

74%

GUT – Schnell und leise zum nächsten Spielehändler und Dark Project geklaut, äh, gekauft.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Alarmstufe Rot 2



Dark Project


Jedi Knight Gold


Legacy of Kain Soul Reaver


MahJongg Master 3


Medicopter 117


Operation Flashpoint Game of the Year Edition


Prince of Persia 3D



Tomb Raider 2


Unter Schwarzer Flagge

Orannzz Soft Doppelpack WiSim


White Label Doppelpack

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Alarmstufe Rot 2	Strategie	EA	62%	15,-
Dark Project	Action-Adventure	Novitas	71% (Preistipp)	7,-
Jedi Knight Gold	Actionspiel	THQ	69% (Preistipp)	10,-
Legacy of Kain Soul Reaver	Action-Adventure	Novitas	61%	7,-
MahJongg Master 3	Denkspiel	Novitas	40%	7,-
Medicopter 117	–	Novitas	38%	7,-
Operation Flashpoint Game of the Year Edition	Actionspiel	Codemasters	87% (Preistipp)	50,-
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Novitas	62%	7,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Novitas	51%	7,-
Unter Schwarzer Flagge	WiSim	Novitas	57%	7,-
ORANZZ DOPPELPACK	Compilation	JoWood	70% (Preistipp)	10,-
Der Industrie Gigant Gold	WiSim		70%	
Der Verkehrsgigant	WiSim		70%	
WHITE LABEL DOPPELPACK	Compilation	Virgin	47%	15,-
Bleifuss Offroad	Rennspiel		65%	
European Super League	Fußball		28%	

SPIELER FORUM

Inhaltsverzeichnis

Fraggen im Puff!

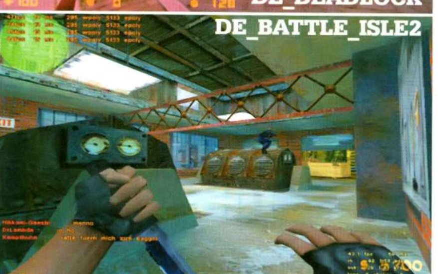
Der aktuelle Doppelnullen-Map-Pack entführt Sie sogar ins Rotlichtmilieu.



DE_OUTRAGE



DE_DEADLOCK



DE_BATTLE_ISLE2

Half-Life | Wie immer finden Sie an dieser Stelle die Map-Sammlung des Monats. Die Jungs vom Clan der Doppelnullen haben wieder ganze Arbeit geleistet und nur die feinsten Karten für Sie bereitgestellt!

DE_OUTRAGE

De_outrage ist durch und durch gelungen und zählt sowohl grafisch als auch spielerisch zu den First-Class-Karten. Hier haben Sie das Gefühl, dass jedes Objekt am richtigen Fleck steht und nicht „einfach so" platziert wurde. Die Jungs vom Clan00 meinen, die Map verlange eine recht lange Einspielphase, bis man mal richtig drin sei. Wir Götter von der PC ACTION fanden uns aber sofort bestens zurecht und hatten Spaß ohne Ende. Auch für Clan-Wars bestens geeignet!

DE_DEADLOCK

Deadlock ist die PC ACTION unter den *CS*-Maps. Schön, gehaltvoll und ausgeklügelt. Das Ganze erinnert nicht nur zufällig an das Rotlichtviertel der Stadt Amsterdam. Sex-Clubs, Spielhallen, Coffeeshops und natürlich Prostituierte erwarten den geneigten *CS*-Zocker. Grafisch haben wir es mit einer der besten *CS*-Karten überhaupt zu tun. Doch auch in Sachen Spielbarkeit ist alles auf höchstem Niveau. Hier kommen alle Spielertypen auf ihre Kosten. Camper wie Kollege Fränkel freuen sich über den Kirchturm, der das Snipern zur wahren Freude macht.

DE_BATTLE_ISLE2

Wieder einmal eine Karte im Industrial-Look. Dies bedeutet aber noch lange nicht, dass die Map langweilig aussieht. Dank abwechslungsreicher und vor allem sehr schöner Texturen kann sich die Grafik wirklich sehen lassen. Die Bomben-Ablagepunkte sind gut gewählt, und wenn Sie sich die verschiedenen Routen erst einmal eingeprägt haben, geht richtig schön die Post ab. Insgesamt sehr zu empfehlen. Aber etwas anderes würden wir von einer Clan00-Kompilation auch nicht erwarten!

Info: www.clan00.de

AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Die Doppelnullen
Filenamen: pcapack_11_2002.exe
Voraussetzungen: Mindestens Half-Life v1.1.0.9.
Pro + Contra:
- + Alle Maps bieten Top-Grafik
- + Ausgewogenes Design
- − Die Huren in de_deadlock stehen nur rum und arbeiten nicht.

Fazit: „Drei CS-Karten der Extraklasse!"

Counter-Stricken

Wir haben uns nicht vertippt. Diese CS-Comicreihe heißt wirklich so.

Counter-Strike | Die CS-Comics vom Gemüsegärtner sind nicht nur knackig frisch, sondern auch in der Community sehr beliebt. Genau wie in Kollege Bezolds Lieblingsfilmen spielt bei den Cartoons meist eine rüstige Rentnerin die Hauptrolle. Auf unserer DVD finden Sie eine kleine Auswahl der Spaßmacher. Datei ins gewünschte Verzeichnis entpacken und schon können Sie sich die Dinger reinziehen.
Info: www.gemuesegaertner.de.vu

AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Gemüsegärtner
Filenamen: comic_11_2002.exe
Voraussetzungen: Augen
Pro + Contra:
+ Lustig
+ Gewaltfrei
− Kaum Titten zu sehen

Fazit: „Comics lesen für lau. PC ACTION macht reich."

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.







BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER REICHTUM

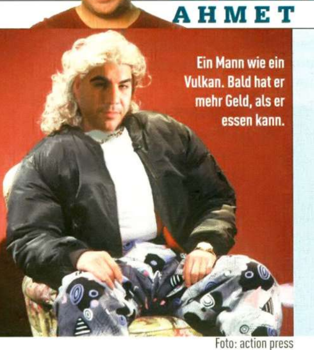


Foto: action press

Ich will Kohle!

Als Jugendlicher habe ich mir geschworen, mit 30 Millionär zu sein. Dies konnte ich bereits zu 50 Prozent realisieren: Ich habe zumindest das Alter erreicht. Kohle habe ich aber trotzdem keine. Eine Internet-Newsmeldung ließ mich jetzt allerdings aufhorchen. In Amerika gibt es eine Tussi, die sich hoch verschuldet hat, weil sie ihre gesamte Kohle für Designer-Mode verpulvert. Sie veröffentlichte ihre Bankverbindung im Internet und bettelte um großzügige Spenden. Das Absurde daran: Es hat geklappt. Tatsächlich hat ein Haufen Verrückter Geld überwiesen. Für mich beweist dies nicht nur, wie bescheuert die Menschheit doch ist. Vielmehr bedeutet es auch, dass ich eventuell doch noch reich werde. Meine Bankdaten: Stadtsparkasse Nürnberg – Ahmet Iscitürk – BLZ: 76050101 – KN: 2601926 – Verwendungszweck: „Ich bin blöd". Meine erste Millionärs-Handlung wäre ein letzter Besuch in der PC-ACTION-Redaktion. Wie viel müsste ich Harald Fränkel wohl zahlen, damit er nackt auf allen Vieren durch den Verlag galoppiert und wie ein Schwein quiekt? Was kostet es, wenn ich mir von Frau Bunke die Latschen massieren lasse? Als Millionär hätte ich genügend Zeit, um all das rauszufinden. Bitte helfen Sie mir, diesen Traum zu verwirklichen, liebe Leser!



Also wenn wir Geiseln nehmen würden, dann würden wir coolere Sonnenbrillen tragen.

Typisch Italiener! Kommen mit Messern zu einer Schießerei.

Alter schützt vor Geilheit nicht!

Nein, hier laufen keine Rentner mit Waffen herum. RETRO-CS ist eine abgewandelte Form der CS-Betaversion.

Half-Life | Die ganze Welt spielt *Counter-Strike 1.5*. Doch es gibt eine kleine Fan-Gemeinde, die da ein bisschen aus der Reihe tanzt. Diese einsamen Streiter zocken *Counter-Strike* in seiner reinsten Form! Erinnern Sie sich noch an die erste Beta des beliebten Online-Shooters? *Retro-CS* ist eine leicht veränderte Form derselben. Die Unterschiede zum gemeinhin bekannten *Counter-Strike* beschränken sich auf Details, die in ihrer Gesamtheit eine Menge ausmachen. Das ist wie mit unserem Ahmet Iscitürk: Lauter minimale Fettpölsterchen machen ihn insgesamt zu einem zweiten Rainer Calmund. Toller Vergleich, oder? Weil wir unsere Leser lieben, haben wir *Retro-CS* natürlich auf unsere DVD gepackt. Übrigens finden Sie im Online-Forum von www.retro-cs.de immer aktuelle Infos und Links zu *Retro-CS*-Servern. Viel Spaß damit!
Info: http://retro-cs.exp-network.de/manual.html



Wieso hören wir nicht einfach mit dem Blutvergießen auf und reden miteinander?

AUF DVD

Mod: COUNTER-STRIKE
Autor: Markiss614
Filenamen: retro26full.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
+ Die Urversion des Megahits
+ Retro ist in!
− CS-Laien werden die Unterschiede nicht so sehr auffallen

Fazit: „Echte CS-Freaks müssen dieses Teil sofort installieren!"

Verbrechen aus dem Bilderbuch

Dass da keiner früher drauf gekommen ist: GTA 3 können Sie sich nun auch als Online-Comic reinziehen.

GTA 3 | Go get Micky! So heißt das Fan-Projekt, das wir jetzt im Internet bewundern dürfen. Das Ganze ist ein Comic mit abgefahrener Story und spielt in der Welt von *GTA 3*. Der Clou: Sämtliche Bilder stammen aus dem Spiel und wurden aus Bildschirm-Fotos gebastelt – in mühsamer Fitzel-Arbeit. Ist das nicht eine saugeile Idee? Zwar hakt es bei den Texten ein wenig in Sachen Rechtschreibung, aber Hauptsache, der Unterhaltungswert stimmt.
Info: www.gta3comic.de

Kollege Bezold hat einen feschen Fahrstil drauf. Sauerteig und Hesse wurden übrigens aus dem Fahrzeug geschleudert.



Heiße Ohrenwärmer!

Draußen wird's immer kälter. Doch mit der dritten Ausgabe von PAPER JAM bleiben Ihre Lauscherchen trotzdem schön warm!

GTA 3 | 80 Prozent der deutschen Bevölkerung wünschen sich eine Senkung der Steuern und mehr von *Paper Jam*, der coolsten *GTA*-Radiosendung der Welt. Aus diesem Grund ist es unsere heilige Pflicht, auch den dritten Teil auf DVD zu veröffentlichen. Wie immer müssen Sie die MP3-Datei einfach in Ihren *GTA*-Mucke-Ordner kopieren und schon dürfen Sie den feinen Sound genießen. Die zwölf Tracks bieten eine abwechslungsreiche Auswahl fetter Underground-Tunes. Wer sich übrigens selbst mal als „Anrufer" in der Sendung hören will, braucht nur folgende Nummer anzurufen: 040 / 605 6 605 – 7353. Die Message wird auf Band gespeichert und in die Sendung eingebaut. Unglaublich, was die Technik von heute alles möglich macht! Aber bitte keine Sauereien in den Hörer stöhnen …

Info: www.paperjam.de.vu



Auch Ahmets Mutter ist begeistert.

Foto: action press

Folgende Kracher sind in der aktuellen Sendung enthalten:
1. Band ohne Anspruch – Weltkrieg 3
2. Avantgarde – Avantgarde
3. VollZeit – Ist das jetzt das Ende RMX
4. Band ohne Anspruch – Tassen hoch!
5. Ares MC – Hier spricht ...
6. Ares MC – Pfeifenzug
7. Avantgarde – Leben für den Scheiss
8. Kalb – Druff on HipHop
9. Ares MC – Reimscala
10. Leunig – Selbstvertrauen
11. Basement 39 – Mach was du für richtig hältst
12. Nekst86 – Rap ist so viel mehr

AUF DVD

Mod: GTA 3
Autor: Unruheherd + Friends
Filenamen: PAPER JAM 1
Voraussetzungen: GTA 3 und Ohren
Pro + Contra:
+ Abwechslungsreich
+ Umsonst!
– Nichts für No-Angels-Fans!

Fazit: „Anarcho-Mucke fürs Anarcho-Spiel. So muss es sein!"

AUF DVD

Mod: GTA 3
Autor: Markiss614
Filenamen: German-Rescue-Mod 1.0.exe
Voraussetzungen: GTA 3
Pro + Contra:
+ Deutsche Wertarbeit
+ Coole Optik
– Leider wurden die Fahrzeug-Sounds nicht verändert

Fazit: „Leben retten in dicken Schüsseln. Was will man mehr?"

Ich mach dich Krankenhaus, Alter!



Das sind die wahren Helden unserer Gesellschaft. Und Gina Wild natürlich auch!

Dank des GERMAN-RESCUE-MODS dürfen Sie mit deutschen Rettungsfahrzeugen durch Liberty City brausen.

GTA 3 | Daniel Maiwald ist ein echter Samariter. Ihm haben wir's zu verdanken, dass wir jetzt in teutonischen Kranken- und Feuerwehrwagen Platz nehmen dürfen. Wie Sie auf dem Bild sehen können, hat sich der Gute wirklich Mühe gegeben und die Teile sehr authentisch in Szene gesetzt. Einfach die Installationshinweise in der Readme-Datei befolgen und schon dürfen Sie loslegen!





Dieser Gewinnspielpreis ist nicht von Pappe! Na ja, vom Material her schon, aber dafür sieht er super aus.

Verschaff dir einen Ständer!

In unserer aktuellen MORROWIND-Ecke gibt es diesmal eine ganze Menge zu holen.

Morrowind | So doppeldeutig ist unsere Überschrift gar nicht! Diesmal gibt es nämlich drei Spitzen-*Morrowind*-Pappständer (Standees) zu gewinnen. Okay, man könnte auch Aufsteller dazu sagen, aber wir haben einen schlechten Ruf zu verteidigen. Doch wir schweifen ab (mehr dazu im Kasten „Malemann und Söhne"). Zum Thema: Wir bekamen eine Menge Anfragen zu den erhältlichen *Morrowind*-Plugins, die man auf der offiziellen Ubi-Soft-Webseite herunterladen kann. Da das Interesse anscheinend sehr groß ist, zwangen wir unseren Redaktions-Osmanen zu reichlich Überstunden. Damit er für unsere gottgleichen Leser eine feine Auswahl an Files ranschafft. Wir können es einfach nicht dulden, dass Sie die Daten mühsam aus dem Internet downloaden müssen! Es handelt sich dabei um fünf Dateien, die neue Gegenstände und mehrere zusätzliche Quests enthalten. Die genauere Beschreibung entnehmen Sie der jeweiligen Readme-Datei. Achtung: Die Files sind nicht mit der im September erschienenen deutschen Version des Spieles kompatibel!
Info: www.morrowind.de



AUF DVD

Mod: Morrowind

Autor: Ubi Soft

Filenamen: lefemmarmor.exe, adamantiumarmor.exe, eb_artifact.exe, firemoth.exe, entertainers.exe

Voraussetzungen: Morrowind (engl. Spiel)

Pro + Contra:

- + Neues Spielzeug
- + Neue Quests
- − Läuft nicht mit der deutschsprachigen Version von Morrowind

Fazit: „Zitat Geltenpoth: Für mich geht ein Traum in Erfüllung!"

GEWINNSPIEL

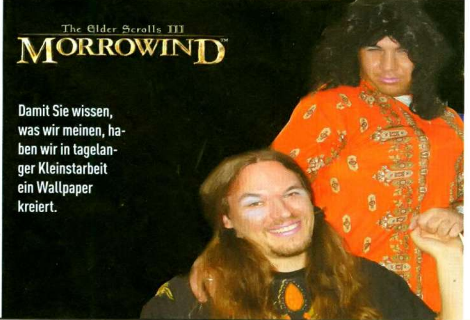
Malemann und Söhne

Stifte auspacken, MORROWIND-Wallpaper malen und einen unglaublichen Preis abstauben!

Es gibt drei ultraseltene, lebensgroße Standees abzugreifen, die uns die netten Boys von Ubi Soft zur Verfügung gestellt haben. Wer uns bis zum 24. Dezember ein selbst gebasteltes *Morrowind*-Desktop-Wallpaper schickt, nimmt automatisch an der Verlosung teil. Zudem werden alle eingesendeten Wallpapers auf unserer Heft-DVD veröffentlicht. Der Clou: Es ist uns wurst, ob Sie die Dinger per Hand, Mund oder Fuß malen oder am Rechner erstellen. Je blöder, desto besser!

Hier du schicken:
COMPUTEC MEDIA AG
PC ACTION
Stichwort: Wallpaper des Todes
Dr. Mack-Straße 77
90762 Fürth
Wer möchte, kann den Kram auch per Mail senden:
spielerforumsgott@pcaction.de

Einsendeschluss ist der 24. Dezember!



Damit Sie wissen, was wir meinen, haben wir in tagelanger Kleinstarbeit ein Wallpaper kreiert.

Wunder gibt es immer wieder!

Sauerteig wurde neulich mit einer Frau gesichtet und für AGE OF WONDERS 2 gibt es neue Szenarien!

AoW 2 | Da freut sich der Fantasy-Fan. Auf unserer DVD gibt es nicht nur den aktuellen *AoW 2*-Patch, mit dem sich alle Versionen updaten lassen. Mit Stolz präsentieren wir Ihnen auch drei Bonus-Szenarien, die für viele Stunden Spielspaß sorgen. „The Marching Desert", „Death Swamp" und „Let Sleeping Gods Lie" heißen die drei Dateien, die sich jeder *AoW 2*-Spieler unbedingt auf die Platte ziehen sollte.
Info: www.ageofwonders2.com



AUF DVD

Mod: Age of Wonders 2

Autor: GOD-Games

Filenamen: AoW2patch_V1_2, Deathswamp.ahm, Let Sleeping Gods Lie.ahm, The Marching Desert.ahm

Voraussetzungen: Age of Wonders 2 (alle Versionen)

Pro + Contra:

- + Endlich neue Herausforderungen
- + Patch birgt viele Verbesserungen
- − Negatives fiel uns eigentlich nicht auf.

Fazit: „Die Zeit ist reif, wieder mal ein paar Runden AoW 2 zu daddeln!"



Was für eine Stimmung! Da brennt so richtig die Hütte! Scheiße, die Bude brennt ja wirklich!

Werde zu einem Sex-Gott!

Sie haben richtig gelesen: Bei diesem NEVERWINTER NIGHTS-Mod dürfen Sie sogar Ahmet Iscitürk steuern!

Neverwinter Nights | Mittlerweile weiß ja jedes Kind, dass die weltbekannte Softwareschmiede Dragon-Productions an PCA-Adventures arbeitet. Dieser *Neverwinter Nights*-Mod präsentiert Ihnen das PC-ACTION-Team in einem haarsträubenden Abenteuer. Auch in dieser Ausgabe gibt es auf der DVD wieder ein Entwickler-Tagebuch. Wenn Sie wissen wollen, mit welchen Problemen sich die Star-Designer herumschlagen müssen, ist diese Lektüre absolute Pflicht!

Info: www.dragon-productions.de.vu

AUF DVD

Mod: Neverwinter Nights
Autor: Dragon Productions
Filenamen: Pcaa-entwickler-tagebuch Teil2.exe
Voraussetzungen: Augen
Pro + Contra:
+ Lesen bildet!
+ In deutscher Sprache!
− Keine Dolby-Digital-5.1-Unterstützung
Fazit: „Unglaublich. Man fühlt sich beim Lesen, als wäre man selbst dabei!"



Wie Sie sehen, kann man auch berühmt werden, wenn man scheiße aussieht.

Mit Yoda saufen gehen!

Diese JEDI KNIGHT 2-Map entführt Sie in die Mos Eisley Cantina auf Tatooine.


Harald Fränkel hat übrigens Star-Wars-Bettwäsche. Und der wundert sich, dass die Chicks immer gleich abhauen.



Jedi Knight 2 | Na ja, direkt einen saufen können Sie in der Map nicht. Dafür dürfen Sie dem grünen Wicht ein paar aufs Maul geben (Yoda, nicht Joschka Fischer!). Da so eine Kneipe relativ klein ist, hat der Entwickler der Map (Tigris) gleich noch die nähere Umgebung der Kaschemme eingebaut. Sehr schön, das Ganze. Übrigens ist diese Map ein Teil der Mace-Windu-Story. Dies ist ein *JK 2*-Mod, der im März nächsten Jahres erscheint.

Info: www.the-mace-windu-story.de.vu

AUF DVD

Mod: Jedi Knight 2
Autor: Tigris
Filenamen: ffa_cantina.exe
Voraussetzungen: Jedi Knight 2
Pro + Contra:
+ Schick gemacht
+ Abwechslungsreich
− Ein paar besoffene Aliens fehlen!
Fazit: „Star-Wars-Fans fühlen sich wie im siebten Himmel!"





Die Grafik ist ziemlich außergewöhnlich und das ist noch untertrieben!

Die Würfel sind gefallen. Jetzt stehen sie blöd im Weg herum.

Herr Sauerteig hat – wie man sieht – die ganze Nacht gesoffen und kommt zu spät zur Arbeit.

Das ist krank, Mann!

Wenn ein HALF-LIFE-Mod dermaßen abgefahren ist, waren sicher Österreicher am Werk.

Half-Life | Wenn Sie mal einen wirklich außergewöhnlichen *HL*-Mod spielen möchten, ziehen Sie sich unbedingt Halfquake: Amen rein. Hier ist nicht nur die grafische Darstellung außergewöhnlich, sondern auch das Gameplay. Am ehesten kann man es als Ego-Shooter mit Adventure-Anleihen bezeichnen. Schon nach wenigen Minuten Spielzeit fragt man sich, wie jemand auf solche Ideen kommt. Nun, die Macher stammen aus dem schönen Land Österreich, was einiges erklären sollte. Würde man Hollywood-Regisseur David Lynch (u. a. *Der Wüstenplanet*) unter Drogen setzen und zwingen, ein Spiel zu entwickeln, dürfte das Resultat wahrscheinlich ähnlich aussehen. Übrigens ist Halfquake: Amen ziemlich schwer, da vor allem die Rätsel nicht immer auf den ersten Blick nachvollziehbar sind. Möglicherweise hält man auf der Homepage auch deshalb gleich die Komplettlösung parat. Es gibt mittlerweile auch einen Patch, der kleinere Bugs beseitigt. Diesen finden Sie natürlich auch auf unserer DVD. Wir tun alles, um unsere Leser glücklich zu machen!

Info: http://farm.strikenet.at

AUF DVD

Mod: Half-Life
Autor: Muddasheep & Halfquake-Team
Filenamen: FastQ.exe, FastQ_v11.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9
Pro + Contra:
+ Abgefahrene Optik
+ Coole Rätsel
− Für Otto-Normal-Spieler eventuell zu schwer

Fazit: „Düster, fies und schwer. Genau wie Christian Bigge!"

Bau dir ein Kartenhaus!

Von uns kriegen Sie so viele COUNTER-STRIKE-Maps, dass Sie daraus ein Eigenheim basteln könnten.

Half-Life | Zum zweiten Mal dürfen wir Ihnen einen *CS*-Map-Pack von Mapscene.de vorstellen. Diesmal besteht die Kompilation aus neun Karten, die es in sich haben. Damit wirklich für jeden was dabei ist, hat man auf eine abwechslungsreiche Auswahl Wert gelegt. Wer trotzdem nicht genug kriegen kann, sollte mal auf der Homepage der Mapscene-Crew vorbeischauen. Folgende Karten sind im Map-Pack enthalten:
an_kistenmetzel, as_train_rats, cs_cityassault_final, cs_subway, de_ape, de_desertstorm, de_military, de_train2k, fun_skubi

Info: www.mapscene.de



Fränkel hat sein Zimmer nicht aufgeräumt. Deshalb packt seine Alte gleich die MG aus.



AUF DVD

Mod: Half-Life
Autor: mapscene.de
Filenamen: mapscene_map-pack_v2
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
+ Ganze 9 Maps
+ Abwechslung ist Trumpf
+ Hier gibt es nichts zu meckern?

Fazit: „Quantität und Qualität sind hier die Devise."

Stramme Boys und heiße Rohre!

Im neuen COUNTER-STRIKE-Movie des NTD-Clans geht es richtig zur Sache.



Um dieses Meisterwerk ansehen zu können, brauchen Sie übrigens einen DivX-fähigen Player.

Counter-Strike | Terroristen und Sonder-Einsatzkommandos, die sich mit großkalibrigem Gerät beharken, sind ein Garant für famosen Filmspaß. Wieso also nicht einfach spektakuläre Szenen aus *Counter-Strike* zusammenschneiden? Die Jungs von NTD-Clan haben das getan und damit gewissermaßen eine neue Kunstform geschaffen. Sie liefern ein Filmchen der Spitzenklasse ab. Rasant geschnitten und mit fetter Mucke unterlegt, erfreut der Streifen Auge und Ohr. Unbedingt reinziehen!

Info: www.ntd-clan.de

AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: NTD-Clan
Filenamen: ntd-movie4pca.exe
Voraussetzungen: DivX, Augen und Ohren
Pro + Contra:
+ Action total
+ Cooler Sound
− Es spielen nur Typen mit.

Fazit: „Ein rasanter Action-Trip, den man sich nicht entgehen lassen sollte"



Jung gefreit, nie bereut!

Der BUNDESWEHR-MOD für Operation Flashpoint befindet sich mitten in der heißen Phase. Wir haben die aktuelle Demo auf der DVD!

Operation Flashpoint | Wir schreiben das Jahr 2005. Vor der Küste des ehemaligen Jugoslawien liegt eine kleine Insel, die unter NATO-Kontrolle steht. Auf diesem Eiland tritt erstmals ein Bundeswehr-Kommando seine Friedensmission an. Um den Wiederaufbau der Insel voranzutreiben, um Minen zu räumen und einen erneuten Konflikt zwischen der kroatischen Bevölkerung und der serbischen Minderheit zu verhindern. Klingt fast nach Friede, Freude, Eierkuchen. Aber wie so oft kommt alles anders als erwartet ... mehr wollen wir Ihnen von der Story aber gar nicht verraten. Am besten, Sie spielen die aktuelle Demo-Version, die sich auf unserem Silberling befindet. Der fertige Mod umfasst rund 23 Missionen und noch mehr authentisches Gerät. Schon jetzt ist klar, dass wir es mit einem der ambitioniertesten Projekte der Neuzeit zu tun haben. Allerdings funktioniert der BW-Mod nur, wenn Sie *Operation Flashpoint: Resistance* installiert haben.
Info: www.bw-mod.de und www.clanzone.at



AUF DVD

Mod: Operation Flashpoint
Autor: BW-MOD-TEAM
Filenamen: bwmod_demo11.exe
Voraussetzungen: Operation Flashpoint: Resistance
Pro + Contra:
+ Seinem Land dienen!
+ Frieden stiften
– Wir wollen endlich die Vollversion!
Fazit: „Ich bin froh, ein deutscher OFP-Mod zu sein!"

INTERVIEW

DER GENERAL PACKT AUS

Wir haben Joachim Peiper, den obersten Vorgesetzten des BW-Mod-Teams, zu einem Interview überreden können. Die Sicherheitsvorkehrungen waren enorm. Unser Interviewer war nackt, damit keine Abhörvorrichtungen am Körper befestigt werden konnten.

PC ACTION Das Interesse an Ihrem Mod ist enorm. Es gibt kaum eine *OFP*-Seite, auf der man nicht mindestens einmal pro Woche von Ihrem Projekt liest. Können Sie sich das erklären?

PEIPER: Das liegt an unseren Mitarbeitern, die alle schon einiges an Erfahrung haben müssen, damit sie überhaupt bei uns aufgenommen werden. Natürlich wechselt das Personal von Zeit zu Zeit, da einige wenige Leute unsere Anforderungen nicht erfüllen. Also würde ich sagen, der gute Fortschritt liegt an den fähigen Leuten, die bei uns arbeiten.

PC ACTION Erzählen Sie uns bitte etwas über die Technik. War es nicht ein enormer Aufwand, sämtliche Objekte mit den passenden Texturen zu versehen? Schließlich sollte ein Leopard-Panzer im Spiel ja auch als solcher erkennbar sein.

PEIPER: Da wir viele 3D-Designer mit unterschiedlichen Techniken haben, kann ich jetzt nur von meinen Praktiken ausgehen. Ich verwende meist ein Plastikmodell des zu bauenden Fahrzeugs, messe mit einer Schieblehre die Maße aus und übertrage sie in mein 3D-Programm.

PC ACTION Was waren und sind die größten Schwierigkeiten bei diesem Projekt?

PEIPER: Also mein persönlich größtes Problem war und ist, kompetentes Personal zu finden (Christian Bigge: meines auch!). Unser allgemein größtes Problem dürften wohl die Fehler des Originalprogramms sein.

PC ACTION Wie erklären Sie sich den momentanen Boom von realistischen Taktik-Shootern?

PEIPER: Davon habe ich leider noch nichts mitbekommen, aber falls das zutrifft, liegt es wohl am steigenden Verlangen nach komplexen und anspruchsvollen Spielen, bei denen man nicht nur blind ballern muss, sonder auch taktisches Geschick aufweisen sollte.

PC ACTION Wieso eigentlich gerade ein Bundeswehr-Mod?

PEIPER (lacht und grinst): Weil ein WK-2-Mod schon in Arbeit war. Als wir mit unserem Bundeswehr-Mod begannen, standen wir vor der Entscheidung des Themas. Da wir zuvor nur Sachen zum Thema Zweiter Weltkrieg gemacht hatten, wollten wir etwas Neues ausprobieren.



Davon träumt der Verteidigungsminister. Nur das feinste Kriegsgerät steht zur Verfügung!



Die drei von der Tank-Stelle. Anglophile verstehen den Wortwitz, alle anderen schlagen nach.


SCHNELLER.
HÄRTER.
TÖDLICHER.
IRONSTORM
Ab 25. Oktober für PC.
wanadoo
4x Studio
flashpoint
POWERED BY gamespy
www.stormgame.com
© Wanadoo Edition 2002. All rights reserved. Published by Wanadoo Edition. Developed by 4X Studios.
www.4-real.com

Kommt Zeit, kommt Rad!

Das Unruhe-Network hat uns mal wieder ein paar coole GTA 3-Files zugeschanzt.

GTA 3 | Ja, *GTA 3* erhitzt noch immer die Gemüter. Kein Tag vergeht, an dem kein neuer Mod erscheint. So ein Leben als virtueller Verbrecher reizt offenbar eine Menge Menschen. Übrigens ist Kollege Geltenpoths Gesicht auch ein Verbrechen, aber das tut hier nichts zur Sache. Drei Mods möchten wir Ihnen an dieser Stelle näher bringen. Der Argos-3D-Wheels-Mod ist was für Auto-Freaks. Damit lassen sich dreidimensionale Autofelgen entwerfen. JB-Polizei V 2.0 verwandelt sämtliche Police-Karren in deutsche Polizei-Autos und der Atom-Explosion-Mod macht jede mittlere Detonation zum nuklearen Erlebnis. Sie sehen also, dass diese Dateien für jeden *GTA*-Fan überlebenswichtig sind.
Info: www.unruhenetwork.de.vu


AUF DVD

Mod: GTA 3
Autor: Madman, Jey Bee usw.
Filenamen: Argos 3D Wheels v2.0.exe, JB-Polizeiv2.0, atom_explosion_mod
Voraussetzungen: GTA 3
Pro + Contra:
+ Von allem etwas
+ Endlich deutsche Bullen!
– Wir wollen türkische Polizei-Autos!
Fazit: „So macht GTA 3 noch mehr Spaß. PC ACTION macht es möglich!“

Wir geben zu, dass wir amerikanische Polizei-Autos männlicher finden.



Zeig mir deine zwei Polygone!

Die Typen vom Clan00 arbeiten an einem sexy PC ACTION SKIN PACK.

Counter-Strike | Spieler-Modelle gibt es wie Sand am Meer, doch schon bald erscheint das erste PC-ACTION-Exklusiv-Pack. Die talentiertesten Grafiker und Modder der Welt arbeiten momentan mit Hochdruck an dessen Fertigstellung. Der Clou: Die Spieler- und Waffen-Modelle werden extra für unser Magazin kreiert und sind sonst nirgendwo erhältlich. Ein weiterer Beweis für die enorme Popularität der PC ACTION. Unsere Bilder zeigen schon jetzt, dass wir es nicht mit 08/15-Kram, sondern mit außergewöhnlichen Edel-Skins zu tun haben. Wenn alles glatt läuft, gibt es den Pack in der übernächsten Ausgabe auf unserer DVD!
Info: www.clan00.de

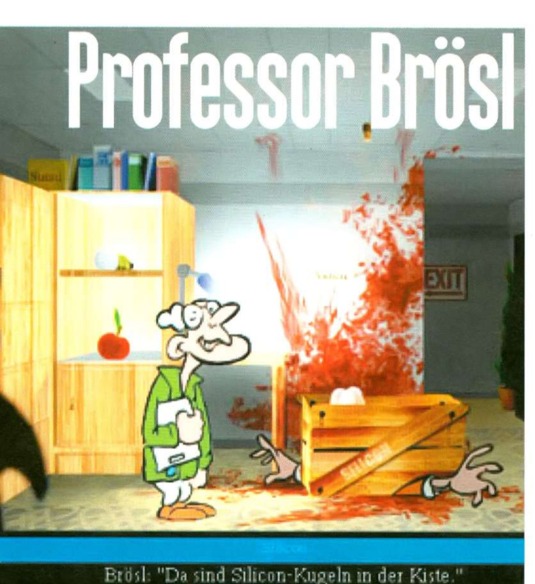

Auch ohne Viagra steht dieses Teil wie eine Eins.


Komisch. An wen erinnert uns diese Straps-Lady bloß ...

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
UT 2003	www.ut-2003.com	Wer hier vorbeischaut, findet so ziemlich alles zum Thema *Unreal Tournament 2003*. Mal sehen, wie sich das Ding entwickeln wird.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.de/	Offizielle deutsche *Counter-Strike*-Page. Informationen, jede Menge Downloads und vieles mehr für Ihr Lieblingsspiel.
Counter-Strike	www.counter-strike.net/	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.counterstrike.de/	Deutsche *Counter-Strike*-Seite. Hier können Sie unter anderem Web- und Spiele-Server mieten.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Frontline Force	www.frontlineforce.de	Sie brauchen Informationen zu diesem *Half-Life*-Mod? Kein Problem! Die Seite versorgt Sie mit Neuigkeiten und Downloads.
Operation Flashpoint	www.operation-flashpoint.de	Eine der größten deutschen *OFP*-Fanseiten. Hier finden Sie aktuelle Informationen und viele Downloads.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com	Eine vielversprechende Liga zu *OFP*, die unter anderem von n!faculty geführt wird.
Aliens vs. Predator 2	www.planetavp.com	Mit der amerikanischen Fanseite zu *AvP 2* sind Sie immer auf dem aktuellsten Stand: brandneue Mods, Karten und Skins sowie Infos.
Aliens vs. Predator 2	www.avpnews.com	Sie wollen wissen, was in der *AvP 2*-Szene angesagt ist? Hier finden Sie neben Karten, Mods und Skins auch nette Filmchen.
Aliens vs. Predator 2	www.avpcenter.com	Unserer Meinung nach die momentan beste *AvP*-Seite. Egal welches File Sie auch suchen, hier finden Sie es garantiert!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH:AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
MoH: Allied Assault	www.mohmatch.com	Übersichtliche Fanseite (englisch). Sie brauchen Infos, neue Karten und Mehrspielertaktiken? Hier finden Sie alles.
MoH: Allied Assault	www.mohaa-league.com	Sie wollen anderen Clans beweisen, wer der King ist? Bei der deutschen *MoH:AA*-Liga kann sich Ihr Team beweisen.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Serious Sam 2	www.seriousdaily.de	Beste deutschsprachige Fanseite mit topaktuellen Berichten zu Mods und Maps
Serious Sam 2	www.croteam.com	Webseite der Entwickler mit Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates auch zum Editor
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Jedi Knight 2	www.jediknightii.net	Sie sind auf der Suche nach Maps, Mods oder Skins zu *JK 2*? Hier werden Sie garantiert fündig.
Jedi Knight 2	www.jedioutcastth.de	Große deutsche Fanseite mit vielen Downloads und tagesaktuellen News zum genialen *Star Wars*-Shooter
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Für Sie ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Clan-Seite	www.dkh.4players.de:1092	Deutschlands kranke Horde ist ein Multiclan, der für viele Spiele ein Team hat. Lustige Truppe. Und hin und wieder interessante News.
Szene-Seite	www.planetcs.de	Eine der besten Szene-Seiten Deutschlands zu *Counter-Strike*. Immer aktuell und informativ.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu wissen, was in der Community abgeht.

Professor Brösl



Keine Angst, liebe Kinder, der Onkel ist nicht verletzt. Der steht wieder auf.

Da müsste schon eher mein Staubsauger explodieren, bevor ich hier weggehe." Die polnische Putzfrau nimmt kein Blatt vor den Mund. Alle anderen Figuren im Spiel auch nicht. Und Sie reden Österreichisch! Falls Sie befürchten, an der Sprachbarriere zu scheitern: Entwarnung! Die Untertitel sind auf Deutsch. Sollte künftig noch jemand behaupten, in der PC ACTION kämen Österreicher zu kurz, verweisen wir den betreffenden Miesmacher auf die hier vorliegende Seite. Unsere Redaktion hat für Sie keine akustischen Qualen gescheut, Probe gezockt und präsentiert Ihnen nun das Spiel aus der führenden Alpennation neben der Schweiz. Okay, da gibt es ohnehin nur noch Österreich, aber der gut 230 MB große Brocken *Professor Brösl* ist trotzdem nicht von schlechten Eltern. Sie schlüpfen in den Kittel eines virtuellen, vertrottelten Physikprofessors, der von seinem Chef die Aufgabe erhält, die Menge der erzeugten Produkte einer Fabrik zu erhöhen. Im späteren Verlauf stellt sich heraus, dass das eigentliche Forschungszentrum zur geheimen Untergrundorganisation ZUUM gehört, dessen Anführer die Weltherrschaft an sich reißen will. Das Klick-Adventure geizt nicht mit Rätseln, weshalb wir zusätzlich für Sie eine Komplettlösung auf der DVD verewigt haben. JOACHIM HESSE

Info: www.chilli.cc/pibyte/broesl

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

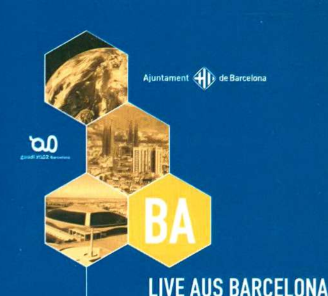


Zu diesem Spiel kann ich den Hobby-Programmierern von pibyte nur gratulieren. Selten findet man so viel Unfug auf einem Haufen. Menschen ohne das nötige Quäntchen schwarzen Humor sollten deshalb lieber *Angeln* spielen. Alle anderen dürfen sich auf Teil 2 freuen, der sich bereits in der Mache befindet. Hoch lebe Österreich!

Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
ANGELN Simulation	Dreimal dürfen Sie raten, um was es bei einem Spiel mit dem Titel *Angeln* geht. Sie schwingen die Rute und lassen die dicksten Brocken am Haken zappeln.	Ein Tag am See oder *Sega Marine Fishing.*	www.abramania.de Nicht halb so einschläfernd wie sich mit einem Eimer an einen Fluss zu hocken. Auf jeden Fall ein Spielchen wert!
DARK KONFLICT Echtzeitstrategie	Der Präsident hat die Operation Konflict eingeleitet. Als Kommandant der GDA liefern Sie sich hitzige Gefechte mit CPU-Gegnern oder menschlichen Spielern.	*Command & Conquer.* Sogar die Wegfindungs-Routinen sind ähnlich mies.	http://gofree.indigo.ie/~xtom Die 3D-Grafik ist für ein Freeware-Spiel aufwendig inszeniert. Hobby-Generäle reservieren einen Platz auf der Festplatte.
FLO'S SPACE TAXI Action	Sie sind Taxifahrer. Aber nicht irgendeiner. Mit Ihrem schwerelosen Weltraumbrummer kämpfen Sie gegen die Schwerkraft und befördern außerirdische Fahrgäste.	*Crazy Taxi* im All. Wer kennt das Original von C64 oder Amiga?	www.fam-heft.de Machen Sie Major Tom alle Ehre. Das sollte kein Problem sein, denn dank vieler Levels kommt so schnell keine Langeweile auf.
FROSCH Action	Man streckt Menschen nicht die Zunge raus. Als Frosch dürfen Sie sich über diese Regel hinwegsetzen. Allerdings sollten Ihnen Fliegen schmecken ...	*Moorhuhn* ohne Scrolling und mit Fliegen statt Hühnern.	www.abramania.de Falls Sie mal wieder die Funktion Ihrer Computermaus testen möchten, installieren Sie *Frosch.* Fünf Minuten Gratis-Spaß.
MAHJONGG Strategie	Eines der bekanntesten Spiele aus Asien. Sie müssen aus Karten gleichen Typs und Wertes Paare bilden, um das Spielfeld abzuräumen. Allerdings lässt sich nicht jede Karte nehmen.	*Mahjongg* oder Shanghai. Wer von diesem Spiel noch nicht gehört hat, ist doof.	www.abramania.de Ein zeitloser Brettspielklassiker. Die acht Spielfelder sollten Ihnen Kopfzerbrechen bereiten. Wenn nicht, sind Sie ein Mutant.
RAPTOR Action	Keine Ahnung, ob *Raptor* eine Story hat. Wen interessiert das schon, wenn man Flugzeuge abballern darf? Mit Ihrem Jet fliegen Sie durch eine vertikal scrollende Landschaft.	Ein Ballerspiel, bei dem Flugzeuge ein anderes Flugzeug angreifen.	www.gemtree.com Wer gerne alles abschießt, was sich bewegt, und sich über eine wachsende Punkteanzeige freut, wird gut bedient.
TIN CAN ALLEY Geschicklichkeit	Sie steuern einen hässlichen Blechklumpen durch verzwickte Levels und müssen diverse Schalter betätigen, um den Ausgang freizulegen.	*Rayman 2* ohne Grafik und ohne Rayman.	http://pyramid-entertainment.co.uk Neben Teil 1 ist auch noch Teil 2 auf der Cover-Disk, so dass Sie jahrelang durch Labyrinthe hüpfen können. Viel Spaß!

WEITERE 17 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!



LIVE AUS BARCELONA
MTV EMAs 2002
am 14.11.02 um 21 Uhr

VOTA

:WÄHLE

DEINE STIMME ZÄHLT

everybody votes

mtv.de/ema oder sms* an 82005 mit Text "EMA"

* € 0,49 pro sms

MUSIC TELEVISION
europe music awards 2002 barcelona















dolcegabbana.it vodafone.com footlocker-europe.com





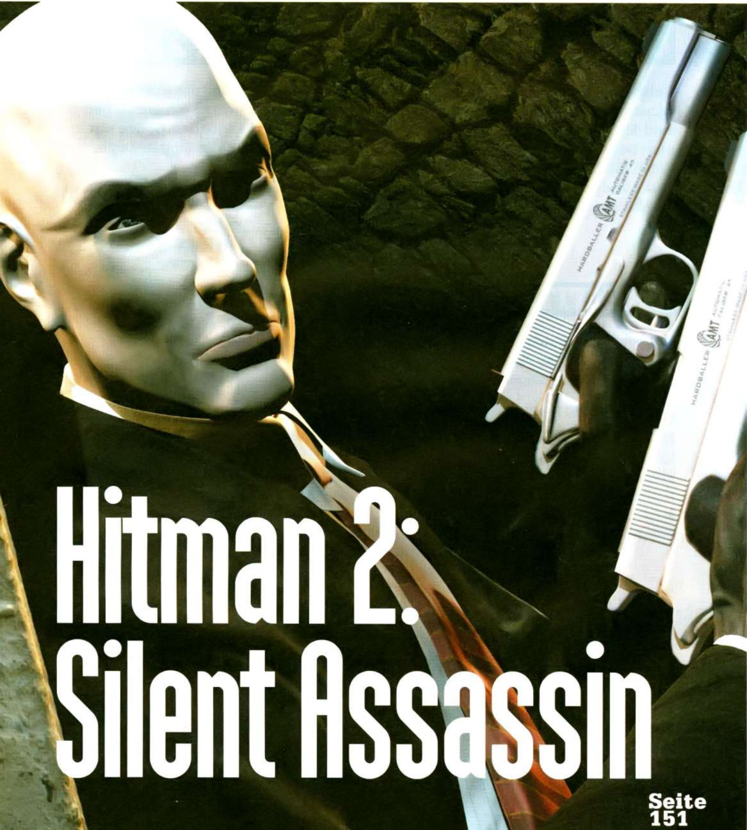








SPIELE TIPPS



Hitman 2: Silent Assassin

Seite 151

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8-24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Hilf mir mal kurz!

NEVERWINTER NIGHTS

Module basteln in *Neverwinter Nights* ist ja kein Problem, aber wie verknüpfe ich mehrere davon? Eine gute Möglichkeit dafür bieten die Skripts. Erstellen Sie zum Beispiel einen allgemeinen Auslöser und ein Skript für die Zeile „OnEnter" in den Eigenschaften des Auslösers: Verwenden Sie den Befehl „StartNewModule". Das Skript würde dann so aussehen:

```
void main()
{
  object oEntered = GetEnteringObject();
  if(GetIsPC(oEntered))
  {
    DelayCommand(0.5,StartNewModule(„Modulname"));
  }
}
```

Wichtig: Sie brauchen beim Modulnamen nicht die Dateierweiterung .mod zu verwenden! Das Programm erkennt die Moduldatei automatisch.

REDAKTION

DER INDUSTRIE-GIGANT 2

Geben Sie Ihren Bahnhöfen oder LKW-Terminals den Namen Donald und schon sind Sie um eine Million reicher. Funktioniert beliebig oft.
Wenn Sie Ihre Bahnhöfe oder LKW-Terminals auf den Namen Scrooge taufen, haben Sie die Mission gewonnen.

REDAKTION

PRIMITIVE WARS

Drücken Sie während des Spiels die Eingabetaste, um das Nachrichten-Menü zu öffnen. Geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
eat berry berry.	10.000 Beeren
i got a power.	Gewählte Einheit verbessern
where am i ?	Ganze Karte aufdecken
skip the scenario.	Nächster Level
go stage #x	In Level x springen (x = 1-12)
show ending story.	Ende zeigen

REDAKTION

NO ONE LIVES FOREVER 2 (DEMO)

Drücken Sie während des Spiels die T-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie nun einen der folgenden Codes ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
skillz	Skillpunkte erhalten (funktioniert nur in Level 3 und 4)
health	Volle Gesundheit
armor	Volle Panzerung
poltergeist	Unsichtbarkeit an/aus
god	Unverwundbarkeit
build	Zeigt die Versionsnummer an
maphole	Level erfolgreich beenden
pos	Positionsanzeige an/aus

REDAKTION

Ledermiezi will spielen! Komm und versohl mir doch den Archer, Kate!

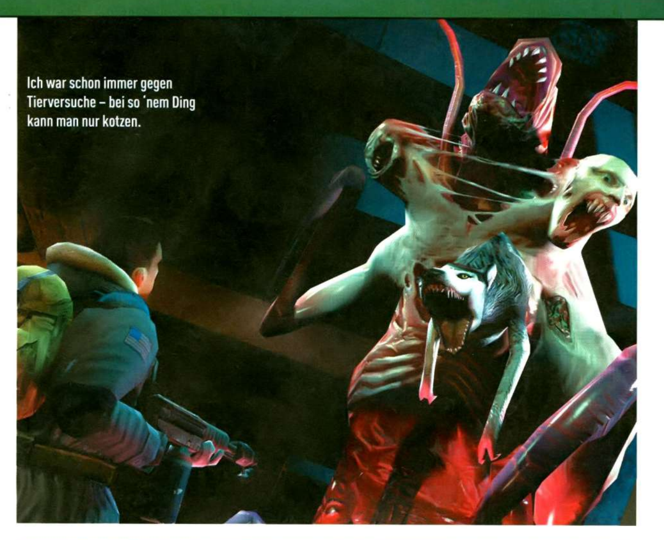
MEDIEVAL: TOTAL WAR

Folgende Cheats müssen bei der Kampagnen-Karte des Spiels eingegeben werden:

Cheat	Wirkung
.mefoundsomeau.	Ihre Provinzen erhalten zusätzliches Gold
.mefoundsomeag.	Ihre Provinzen erhalten zusätzliches Silber
.mefoundsomecu.	Ihre Provinzen erhalten zusätzliches Kupfer
.viagra.	Ihre Provinzen erhalten zusätzliches Eisen
.matteosartori.	Die komplette Karte wird aufgedeckt
.worksandays.	Schnelleres Bauen
.badgerbunny.	Alle Gebäude und Einheiten werden freigeschaltet
.conan.	Sie kommandiert die Rebellen-Fraktion
.deadringer.	Eine Million Florins

REDAKTION


Ja, wo laufen sie denn? Um bei Medieval die Übersicht zu behalten, benötigen Sie ein stabiles Nervenkostüm.



Ich war schon immer gegen Tierversuche – bei so 'nem Ding kann man nur kotzen.

DAS DING

Führen Sie den Registry-Editor aus: Gehen Sie auf START, dann auf AUSFÜHREN. Geben Sie nun Regedit ein. Wechseln Sie zum Schlüssel „HKLM\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0\". Dort können Sie folgende Cheatcodes eingeben:

Cheat	Wirkung
PlayerInvulnerable	Unverwundbarkeit des Spielers
DoInGameLoadSave	Sie können jederzeit in das Menü wechseln (Escape-Taste), abspeichern und Spielstände laden.
FullWeaponEquip	Alle Waffen verfügbar
NPCInvulnerable	Unverwundbarkeit der Team-Mitglieder

REDAKTION



Wie Sie die Aliens zubereiten, bleibt Ihnen überlassen. Wir empfehlen die flambierte Variante.

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Öffnen Sie mit der Eingabetaste die Befehlszeile und geben Sie „I'mCheater" ein. Der Cheatmodus ist jetzt aktiviert. Nun stehen Ihnen folgende Schummelcodes zur Verfügung:

Cheat	Wirkung
EagleEye	Deckt die Karte auf
Ups...	Beschädigt feindliche Gebäude auf dem Schirm
ByeBye	Zerstört selektierte Einheit/Gebäude
HastaLaVistaBaby	Zerstört alle Einheiten/Gebäude auf dem Schirm
GoToHell	Zerstört alle feindlichen Einheiten/Gebäude auf dem Schirm
MoneyMoneyMoney x	Man erhält x Geld
StrongMan	Heilt alle selektierten Einheiten/Gebäude

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

MORROWIND

Wenn Sie von einem Händler einen Gegenstand haben möchten, der herumliegt oder sich in einer Kiste befindet, bekommen Sie das Objekt der Begierde oft durch folgenden Trick kostenlos: Verstecken Sie sich hinter einer Treppe, einer hohen Kiste, einer Säule oder Ähnlichem und achten Sie darauf, dass Sie von keinem Nichtspielercharakter entdeckt werden, aber der Gegenstand trotzdem noch sichtbar ist (am besten schleichen, dann erkennt man links unten, ob man gesehen wird). Nun trinken Sie einen Telekinesetrank und schon können Sie von Ihrem Versteck aus alles im Sichtgebiet plündern. Aber Vorsicht: Sie sollten die Gegenstände nicht dem Händler verkaufen, dem Sie sie gestohlen haben.

MICHAEL PINI

BEACH LIFE – CHEATS

Wer in Eidos' Ferien-Simulation *Beach Life* von Geldsorgen geplagt wird, sollte während des Spiels SHIFT, ALT und $ gleichzeitig gedrückt halten und schon werden satte 5.000 Dollar auf dem virtuellen Konto gutgeschrieben.

REDAKTION

BALDUR'S GATE 2: THRON DES BHAAL

Es gibt einen Programmfehler, mit dem Sie unendlich viele Erfahrungspunkte erhalten. Auf der Mauer in Saradush beschießen die Milizen einen unsichtbaren Feuerriesen. Um ihn zu töten, stellen Sie sich am besten zu Erad, da dort keine Feuerbälle einschlagen, und wählen ein aggressives Skript (unter „Charakterbogen/Anpassen/Skript") für Ihre Bogenschützen aus. Diese greifen den Feuerriesen nun automatisch an. Der Feuerkoloss entsteht immer wieder neu und bringt 8.000 Erfahrungspunkte.

MARKUS SCHMIEDEL

CIVILIZATION 3 – CHEATS

100.000 Goldstücke Starthilfe:
Um eine neue Partie mit einer Starthilfe von 100.000 Goldstücken zu beginnen, müssen Sie Ihren Herrscher lediglich auf den Namen Leemur taufen.

REDAKTION

RALLY CHAMPIONSHIP 2002

Geben Sie im Hauptmenü CHEATING HOMER ein, um alle Fahrzeuge und alle Strecken freizuschalten.

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

MAFIA

Es gibt eine recht einfache Methode, um einem Strafzettel wegen zu schnellen Fahrens zu entgehen. Sobald das Strafzettel-Symbol am oberen Bildrand erscheint, treten Sie aufs Gas, um einen kleinen Vorsprung vor den Polizisten zu bekommen. Dann legen Sie eine Vollbremsung hin, steigen aus dem Auto und entfernen sich ein paar Schritte von Ihrem Wagen. Die Polizisten schwirren kurz um Ihr Auto herum und steigen dann wieder in die grüne (oder eher blaue) Minna ein. Jetzt können Sie die Fahrt in Ihrem Gefährt unbehelligt fortsetzen.

JOHANNES IRMER

Das Nachladen der Waffen bei *Mafia* dauert eine Ewigkeit. Vor allem bei Kämpfen ist dies ziemlich nervig. Wer keine Lust hat, so lange zu warten, macht einfach eine Seitwärtsrolle. Der Nachladevorgang wird abgebrochen und dennoch ist das Magazin voll.

REDAKTION

Sollte Ihr Auto im Free-Ride-Modus beschädigt worden sein, müssen Sie nicht jedes Mal zu Luca Bertone fahren und 2.000 Dollar für die Reparatur bezahlen – es reicht, wenn Sie über die Stadtgrenze hinausfahren. Sobald das Umland geladen ist, ist auch das kaputte Auto wie von Geisterhand repariert.

REDAKTION

NEVERWINTER NIGHTS

Es gibt einen netten Programmfehler, mit dem man sich unendlich Geld verschaffen kann. Wenn Sie sich von Aribeth erklären lassen, wie der Rückrufstein funktioniert, bekommen Sie 100 Goldstücke überwiesen. Da Sie dies so oft wiederholen können, wie Sie wollen, sind Sie in kürzester Zeit steinreich.

PAUL ROHLOFF

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Spielen Sie das Spiel mit einem eigenen Skater durch (alle drei Goldmedaillen und alle Ziele erfüllt), so schalten Sie Darth Maul inklusive Doppellichtschwert als geheimen Skater samt eigenen Specialmoves frei. Spielen Sie das Spiel mit Darth Maul durch, so wird Wolverine freigeschaltet. Mit diesem können Sie dann eine zusätzliche Arena, die geheime Lagerhalle, freispielen. Allerdings dürfen Sie diese Arena nicht im Karriere-Modus spielen, wohl aber im Multiplayer-Modus.

MICHAEL KÖNIG

HITMAN 2 DEMO

Die Cheatcodes der *Hitman 2*-Demo funktionieren aller Wahrscheinlichkeit nach auch in der Verkaufsversion.
Um die Cheatcodes eintragen zu können, müssen Sie zunächst die Datei hitman2.ini mit einem beliebigen Text-Editor öffnen. Fügen Sie die Zeile enableconsole 1 am Ende der Datei ein und speichern Sie die Änderung ab.
Jetzt können Sie mit der ^-Taste die Konsole öffnen, in der folgende Cheatcodes zur Verfügung stehen:

Cheat	Wirkung
god 1	Unverwundbarkeit
ipdebug 1	Spiel im Entwickler-Modus
infammo	Unbegrenzt Munition
giveall	Alle Waffen
invisible	Unsichtbarkeit

REDAKTION



Die Augenbrauen von Theo Waigel und die Frisur von Ahmet Iscitürk – eine wirklich brutale Kombination ...

PRISONER OF WAR

Folgende Cheats müssen im Passwort-Bildschirm eingegeben werden, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheat	Wirkung
ger1eng5	Alle Levels werden freigeschaltet
defaultm	Nicht freigespielte Levels werden wieder gesperrt
coretimes	Alle Core-Events
Boston	First-Person-Ansicht
Foxy	Kopfüber-Ansicht
Dino	Unbegrenzt Geld
Muffin	Größe der Wachen variiert
Quincy	Die Wachen sind weniger aufmerksam
Fatty	Auf Sie kann nicht mehr geschossen werden
dt	Das Datum, an dem das Spiel erstellt wurde, wird angezeigt

REDAKTION



Mit unseren Cheats wird der Ausbruch aus dem Gefangenlager um einiges leichter.

MOONBASE COMMANDER

Drücken Sie die Tab-Taste, um ein Eingabefenster zu öffnen. Tragen Sie folgende Cheats ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
/udderdestruction	Bomben in Kühe verwandeln
/fowlplay	Cluster-Bomben in Hühner verwandeln
/EMPIG	EMPs in Schweine verwandeln

A B C

Battlefield 1942

Bombenstimmung auf dem Schlachtfeld – kein Wunder, unsere Tipps garantieren den Sieg.

SO WEIT DIE FÜSSE TRAGEN

Welche Klasse Sie in der jeweiligen Situationen wählen und wie Sie als Einzelner am meisten Gegner plätten, erfahren Sie in der folgenden Auflistung.

Allgemeines

- Kampfmesser, Pistole (mit acht Schuss plus drei Ersatz-Magazinen) und Fallschirm gehören zur Grundausrüstung jedes Soldaten. Die speziellen Ausstattungen richten sich nach dem Einsatz des Kämpfers.
- Sorgen Sie für ein ausgewogenes Verhältnis bei der Truppenzusammenstellung. Der Großteil der Einheit sollte aus Sturmtruppen bestehen. Achten Sie darauf, dass auch Sanitäter und Ingenieure zum Einsatz kommen.
- Jede Soldatenklasse kann alle Fahrzeuge benutzen.
- Der Ingenieur ist die einzige Klasse, die nicht mit Granaten ausgestattet ist.
- Wenn es die Situation verlangt, wechseln Sie einfach die Klasse, indem Sie die Ausrüstung von Gefallenen aufnehmen. Wenn Sie beispielsweise mit einem Aufklärer in eine Panzeroffensive geraten, sollten Sie nach gefallenen Panzerabwehr-Einheiten Ausschau halten und den Panzerschreck an sich nehmen.
- Wenn Sie sich von hinten an einen Feind anschleichen, reicht ein Stich mit dem Messer, um ihn zu erledigen.
- Mit der alternativen Feuerfunktion können die Granaten auch kurz geworfen werden.
- Alle Soldaten sind hervorragende Schwimmer. Aber Vorsicht! In manchen Gewässern attackieren nach einiger Zeit gefräßige Fische.

Der Aufklärer

Er bringt Licht ins Dunkel. Für den Nahkampf sind die Burschen allerdings nicht geeignet. Mit Ihrem Scharfschützengewehr können Sie sich auf die Lauer legen und den Gegner mit gezielten Schüssen dezimieren. Um die Präzision Ihrer Schüsse auch auf größere Distanzen zu wahren, legen Sie sich hin. Zielen Sie auf den Kopf des virtuellen Kontrahenten und halten Sie nach dem Schuss die Feuertaste gedrückt, damit Sie sehen können, wo Ihre Kugel eingeschlagen hat. Bei Schnellschüssen kommt es oft vor, dass man trotz gut postiertem Fadenkreuz am Gegner vorbei in die Botanik ballert. Sollten Sie in einen Nahkampf verwickelt werden, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich mit Handgranaten oder Pistole Ihrer Haut zu erwehren. Bei plötzlichem Panzerbesuch müssen Sie sofort aus seinem Blickwinkel flüchten und das Stahlmonster – am besten von hinten – mit Granaten attackieren. Mit dem Aufklärer können Sie Ihrer Artillerie die Orte gegnerischer Stellungen verraten, indem Sie das Fernglas benutzen. Benutzen Sie die Sekundärfunktion und „zielen" Sie auf die feindliche Einheit beziehungsweise Befestigung. Betätigen Sie die Schusstaste und Ihr Schützling teilt den Aufenthaltsort der Artillerie mit. Diese Technik funktioniert natürlich nur dann, wenn Sie sich mit einem Kollegen abgesprochen haben und dieser bei der Artillerie auf Ihre Informationen wartet. Eine besonders gute Schussposition erhalten Sie, indem Sie sich auf Dächer legen. Um diese zu erklimmen, stellen Sie einfach ein Fahrzeug davor und klettern darüber aufs Dach.

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- Scharfschützengewehr mit fünf Schuss und zwei Ersatz-Magazine
- Drei Handgranaten
- Fernglas

Die Sturmtruppen

Sie bilden das Herzstück jeder Armee. Mit einem feuerstarken Sturmgewehr und viel Munition ausgestattet, eignen sich diese Soldaten vor allem für Nahkämpfe und Sturmangriffe. Im Liegen ist es möglich, auch auf größere Distanzen exakte, kurze Feuerstöße abzugeben. Eine einzelne Sturmtruppen-Einheit macht keinen Stich. Eine eingespielte Sturmtruppen-Armee kann die Gegner einkesseln und von allen Seiten beharken. Auch Panzer haben wegen ihres eingeschränkten Sichtfeldes gegen mehrere Sturmsoldaten wenig Möglichkeiten. Da Sie bei Sturmangriffen dem Feind große Verluste zufügen, können Sie die Klasse gefallener Widersacher übernehmen, was wie erwähnt oft sinnvoll ist.



Über ein Fahrzeug können Sie auf Dächer klettern. Hier sind Sie schwer zu entdecken und können in liegender Position genau zielen.



In der Gemeinschaft sind sie stark! Eine geschlossene Sturmtruppenoffensive ist bei Häuserschlachten oftmals der Schlüssel zum Erfolg.



Aus einem sicheren Versteck heraus können Sie den Vorstoß des Panzers genau verfolgen. Versuchen Sie, ihn am verwundbaren Hintern zu treffen.



Benutzen Sie Ihre Fähigkeit der sensationellen Fernheilung! Stellen Sie sich hinter Ihre Truppen und helfen Sie den angeschlagenen Kameraden.

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- Sturmgewehr:
  + Alliierte: 20 Schuss und fünf Ersatz-Magazine
  + Achse: 30 Schuss und vier Ersatz-Magazine
- Drei Handgranaten

Die Panzerabwehr

Die Burschen fürs Grobe. Dank ihrer mächtigen AT-Waffen können sie feindlichen Panzern sehr gefährlich werden. Ein großer Vorteil ist, dass die Bazooka-Jungs in nahezu jedem Bunker Munition für ihre großkalibrigen Wummen finden. Ihre große Schwäche liegt im Nahkampf. Nur sehr geübten Spielern ist es möglich, mit der AT-Waffe auf kurze Distanz genau zu treffen. Um die Granaten exakt abzufeuern, sollten Sie sich hinlegen. Außerdem dauert es eine ganze Weile, bis das Rohr mit einer neuen Granate gefüttert ist. In dieser Zeit ist es für die Feinde ein Leichtes, Ihre Spielfigur zu einem Sieb zu verarbeiten. Achten Sie darauf, dass Fahrzeuge verschiedene Trefferzonen besitzen. Wenn Sie sich einem Panzer frontal gegenüberstellen, hat Ihr Schützling keine Chance. Gehen Sie in Deckung und lassen Sie den Panzer (oder ein anderes Ziel) passieren. Springen Sie aus Ihrem Versteck und beharken Sie das gepanzerte Ungetüm. Von hinten reicht ein gut gezielter Schuss aus, um den Panzer zu vernichten.

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- AT-Waffe mit einem Schuss und fünf Ersatzgranaten
- Drei Handgranaten

Die Sanitäter

Zivis an der Front? Weit gefehlt! Diese hilfsbereiten Einheiten verfügen über hervorragende Waffen, die beim Dauerlauf weniger Streuung haben als die Sturmgewehre. Angeschlagenen Kollegen kann der Sanitäter zu Hilfe eilen und sie wieder auf Vordermann bringen. Um Ihren Kameraden zu verarzten, müssen Sie sich nicht direkt neben diesem aufhalten. Denn Sanitäter besitzen die mysteriöse Eigenschaft der Fernheilung, die es Ihnen erlaubt, Verwundete auf rund zehn Meter Entfernung zu verarzten. Der Energiebalken füllt sich nach einer Behandlung langsam wieder auf, so dass Sie theoretisch mit einem Sanitäter Ihre gesamte Armee versorgen können. Da sich der Sanitäter auch selbst heilen kann, hat er eine besonders lange „Lebenserwartung".

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- Maschinenpistole:
  + Alliierte: Thompson mit 30 Schuss und vier Ersatz-Magazinen
  + Achse: MP 18 mit 32 Schuss und vier Ersatz-Magazinen
- Arzt-Koffer
- Drei Handgranaten

Der Ingenieur

Er ist der Mann im Hintergrund. Mit seinem Werkzeugkoffer wartet er hinter den eigenen Linien, um bei Bedarf zu den beschädigten Fahrzeugen zu flitzen und diese zu reparieren. Ähnlich wie bei den Sanitätern füllt sich der Energiebalken nach einer Weile wieder auf und der Ingenieur ist erneut einsatzbereit. Ein großer Vorteil des Ingenieurs besteht in seinem explosiven Gepäck. Jeweils vier Minen und Sprengladungen sorgen beim ahnungslosen Gegner für gute Laune. Mit den Minen können wichtige Zubringer (z. B. Brücken oder Landzungen) unbefahrbar gemacht werden, während Sie mit den Sprengladungen ganze Lager bequem aus der Entfernung in die Luft jagen. Gegnerische Minen sind mit dem Werkzeug entschärfbar. Des Weiteren entpuppen sich die Pyromanen als hartnäckige Einzelkämpfer. Mit ihren großkalibrigen Gewehren können die Burschen genau Zielen – und das ohne lästige Streuung. Das Gewehr erweist sich sogar beim Laufen als äußerst präzise. Einziger Nachteil: Die Nachladezeit ist ziemlich lange.

SPEZIELLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE:

- Gewehr:
  + Alliierte: Lee-Enfield No. 4 mit fünf Schuss und vier Ersatz-Magazinen
  + Achse: Karabiner 98k mit fünf Schuss und vier Ersatz-Magazinen
- Vier Sprengladungen
- Vier Minen
- 1a-Werkzeug



Ingenieure sind gewitzte Fahrer. Wird ihr Gefährt beschädigt, benötigen sie nur einen geschützten Fleck, um es wieder instand zu setzen.

Minen und Sprengstoff



Sprengladungen und Dynamit sind von hohem strategischem Nutzen. Gerade als Verteidiger kann man mit diesen explosiven Überraschungen den Gegner am Vorankommen hindern. Abgelegte Minen und Dynamit können nur von Ingenieuren entschärft werden. Witzigerweise gibt es bei verminten Brücken einen kuriosen Programmfehler. Begeben Sie sich zu den Minen (bzw. zum Sprengstoff). Wenn Sie auf sie treten, stampft Ihr Söldner die hinterhältigen Kracher durch den Beton, so dass sie in das Flussbett beziehungsweise in die Schlucht darunter fallen.

SO PLATZIERT MAN SPRENGLADUNGEN UND MINEN:

- Verminen Sie Ihre Basis – und den feindlichen Eindringlingen bleibt das Lachen im Halse stecken.
- Verteilen Sie rund um Ihre Fahne Sprengladungen. Wenn der Gegner zur Eroberung ansetzt (Fahne wird weiß), können Sie ihn aus sicherer Entfernung in die Luft sprengen.
- Achten Sie darauf, die Minen so zu legen, dass der Panzer nicht dazwischen durchfahren kann.
- Platzieren Sie Minen auf der zu Ihnen zeigenden Brückenseite. Wegen des eingeschränkten Blickfeldes der Panzer kann der Fahrer die todbringenden Überraschungen nicht entdecken.
- Werfen Sie eine Sprengladung auf das feindliche Fahrzeug. Jetzt müssen Sie sich nur noch entfernen und den Gegner hochgehen lassen.
- Klettern Sie auf einen feindlichen Bunker und legen Sie eine Sprengladung. Trampeln Sie diese durch die Decke und sprengen Sie die Gegner in die Luft.



Sichern Sie Ihre Fahne mit Sprengladungen.

Dies ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Tretmine. Auf Brücken abgelegte Minen können durch den Asphalt gestampft werden.



Auf der zu Ihnen zeigenden Brückenseite kann der Panzerfahrer die Minen nur schwer entdecken.

Bombe auf Bunker legen. Bombe durch Asphalt trampeln. Bombe zünden. Gegner platt.

ERNTE-TANK-FEST

Statt Brot und Speise servieren wir Ihnen lieber alle nötigen Tipps, um mit den Kettenfahrzeugen in *Battlefield* kräftig aufzuräumen.

Bordschütze kontra Fahrer

Denken Sie immer daran, dass Sie als MG-Schütze auf dem Panzer keine Deckung haben! Überlegen Sie sich daher immer, ob Sie die Rolle der Zielscheibe auf dem Panzer übernehmen wollen. Sollten Sie in ein Gefecht verwickelt werden, ist es im Zweifel besser, schnell das MG zu verlassen, auszusteigen und sich Deckung zu suchen. Als Fahrer haben Sie bessere Karten. Neben Ihrem dicken Rohr verfügen Sie mit der sekundären Feuerfunktion ebenfalls über ein MG.

Zielübung

Fürs Panzerfahren gilt grundsätzlich: Immer in Bewegung bleiben. Üben Sie erst mal kräftig, zu fahren und gleichzeitig den Turm zu drehen oder ein Ziel im Visier zu behalten. Studieren Sie als Panzerfahrer fleißig die Schusswinkel der Kanone. Besonders wenn Sie bergaufwärts feuern, müssen Sie sehr weit über das Ziel halten. Wenn Sie den Bogen schließlich raushaben, werden Sie zu einer gefährlichen Waffe in Ihrer Armee und zur Qual für den Gegner.

Panzer gegen Panzer

Beim Kampf gegen andere Tanks ist es am besten, auf die Schwachstellen des Gegners zu schießen. Das bedeutet, nach Möglichkeit auf das Heck oder wenigstens die Seite des feindlichen Panzers zu ballern. Zielen Sie nie auf den Turm, der hält am meisten aus. Wenn Sie mit der schwächeren Klasse (Mk. IV oder Sherman) gegen die stärkeren Kolosse (Tiger oder Wolverine) antreten, wird diese Taktik noch wichtiger. Nutzen Sie die etwas bessere Wendigkeit der „kleineren“ Babys aus, um den Großen in den Rücken zu fallen. Bleiben Sie nicht stehen, sonst sind Sie leichte Beute.



Bei einer Basisverteidigung überleben Sie länger, wenn Sie sich mit Ihrem Fahrzeug auf eine Reparaturrampe stellen. Dort wird automatisch repariert.



Gerade noch mal Schwein gehabt – mit der Außenansicht konnten wir den feindlichen Soldaten am Panzer ausmachen und ihn schnell platt walzen.

Stellungskrieg

Es gibt immer wieder strategisch günstige Stellen, von denen aus Sie auch im Stand gut agieren können. Getarnt zwischen Bäumen oder auf erhöhten Positionen ist es oft möglich, gegnerische Einheiten aufzureiben, ohne auf ernste Gegenwehr zu stoßen. Wenn Sie eine Basis verteidigen müssen, halten Sie Ausschau, ob es vielleicht Reparaturrampen gibt. Falls ja, postieren Sie sich mit Ihrem Liebling direkt auf der Rampe. Gegnerische Treffer werden sofort automatisch repariert.

Wer darf fahren?

Einige Klassen eignen sich besonders fürs Panzerfahren:

Ingenieur | Wenn Ihr Vehikel angeschlagen und keine Reparaturrampe in der Nähe ist, ziehen Sie sich etwas zurück, steigen aus und legen selbst Hand an.

Panzerabwehr | Wenn Sie vorwiegend feindliche Panzer bekämpfen, ist es sinnvoll, mit der Panzerschreck im Gepäck zu fahren. Sollte Ihr Panzer schrottreif sein, steigen Sie aus und setzen Ihr „Handgepäck“ ein.

Tunnelblick

Die Innenansicht im Panzer ist ziemlich beschränkt. Es ist ratsam, immer mal wieder die Außenperspektive einzuschalten, um zum Beispiel heranschleichende Infanteristen auszumachen.

Ich mach dich platt

Denken Sie daran, dass Sie ein tonnenschweres Vehikel unterm Hintern haben. Infanteristen, die Ihnen zu nahe auf die Pelle rücken, werden einfach platt gewalzt.

Panzertanz

Geraten Sie in die gegnerische Panzerabwehr, fahren Sie immer vor und zurück und drehen sich im Kreis. Das macht es für Infanteristen sauschwer, Sie unter Beschuss zu nehmen.

Blechschaden

Im Eifer des Gefechts kommt es schon mal vor, dass der Panzer kippt, weil Sie wieder eine zu steile Böschung befahren haben. Keine Panik – behalten Sie die Schadensanzeige im Auge. Solange sie nicht dramatisch absinkt, warten Sie, bis der Panzer sich nicht mehr überschlägt. Oft richtet er sich wieder auf, und Sie können getrost weiterfahren. Wird es brenzlig in der Kanzel, steigen Sie schnell aus und bringen sich in Sicherheit.

Mir brennt der Arsch

Achten Sie immer auf das Heckteil des Panzers. Wenn die Anzeige fast bei null ist und er zu qualmen beginnt, steigen Sie schnell aus, bevor die ganze Chose in die Luft geht.

PANZERKNACKER

Auch der stärkste Tiger geht in die Knie, wenn man ihn an den Ei ... äh Ketten packt.



1. Die kritischste Zone eines Panzers ist das Heck. Zielen Sie immer auf die untere Hälfte und nicht etwa auf den Turm. Das gilt gleichermaßen für den Kampf Panzer gegen Panzer und Panzerabwehr gegen Panzer.

2. Bekommen Sie nur die Seite eines Panzers vor die Linse, ist das auch noch okay, Sie benötigen dann zwei bis drei Treffer mehr, bis der Koloss das Zeitliche segnet.

3. Einen Panzer von vorne anzugreifen, gleicht einem Selbstmord. Beharken sich zwei von vorn, gewinnt oft keiner – sprich, beide Kontrahenten enden als Schrott. Wer besonders geschickt mit seinem Rohr umgehen kann, hat gegenüber schlechteren Kanonieren allerdings Chancen, siegreich aus dem Gefecht hervorzugehen.

4. Auf den Turm zu feuern, ist von jeder Seite her sinnlos. Er ist sehr stark gepanzert und nimmt nur minimal Schaden.

5. Auch als gemeiner Fußsoldat müssen Sie nicht gleich die Waffen strecken oder sich vor die Ketten werfen, wenn Sie auf einen Panzer stoßen. Wenn Sie flink um ihn herumtänzeln und dabei Granaten unter die Bodenplatte werfen, ist es auch damit möglich, einen Tank mit vier solcher Bums-Eier zu verschrotten.



Der Mut unseres Flak-Schützen wird gleich belohnt – noch ein paar Treffer und der Tiger ist Geschichte.

Wenn alles aussichtslos erscheint, gestalten Sie wenigstens einen dramatischen Abgang: Geben Sie Vollgas und rasen in feindliche Fahrzeuge! Mit etwas Glück nehmen Sie Ihren Gegner mit ins Nirwana.

Brückenschlag

1. Etliche Karten enthalten mehrere kleinere Brücken, wie beispielsweise die Schlacht in den Ardennen. Viele Spieler machen den Fehler, sich bei einer Brückenverteidigung direkt in der Mitte der Brücke zu postieren – ziemlich dumm, denn so bilden sie eine perfekte Zielscheibe, da sie höher stehen.

2. Besser ist, sich direkt an die Brücke zu stellen. So bleiben Sie dem Gegner auf der anderen Seite verborgen. Pappnasen, die sich nun über die Brückenkuppe wagen, bekommen eine böse Überraschung vor den Latz geballert.

Geordneter Vorstoß

Sofern Sie in einem disziplinierten Team spielen, kombinieren Sie doch mal einige Infanteristen mit einem Panzer. Lassen Sie den Panzer langsam vorneweg fahren, die Wanderburschen dahinter nutzen die Deckung des Stahlfahrzeugs und können so prima gegen eine feindliche Stellung vorrücken. Dem Panzer gefährlich werdende Infanterie kann so auch besser ausgeschaltet werden. Mit einem Ingenieur im Fuß-Trupp reparieren Sie eventuelle Treffer augenblicklich.

Spawnkiller

Gegen Ende eines Matches wird der Panzer zur echten Superwaffe, wenn Sie damit direkt dort patrouillieren, wo regelmäßig Gegner auftauchen (Spawnpunkte). Die kurze Verzögerung beim Respawn reicht meist aus, um die Ankömmlinge sofort wieder ins Pixelgras beißen zu lassen. Natürlich halten Sie einem Dauerbeschuss an einer solchen Position nicht ewig stand. Solange Sie aber einen so genannten „Ticketvorteil" haben, können Sie einige Abschüsse für Ihr Team verbuchen.

Ich fahr Taxi

Die Truppentransporter werden oft unterschätzt. Dabei sind sie ideal, um schnell Nachschub an die Front zu karren. Zugegeben, kämpfen sollte man mit den Blechbüchsen nicht. Dafür sind sie auch nicht gedacht. Viel wichtiger ist, dass Sie mit geschickt platzierten Transportern mobile Sanitätsstationen und Munitionsnachschub parat haben. Jeder, der hinten einsteigt, wird sofort geheilt und bekommt die Munition aufgefüllt. Wichtig: Beim mobilen Einsatz müssen Sie daran denken, dass immer ein Spieler im Fahrzeug sitzen sollte – bleibt es längere Zeit leer stehen, explodiert es wie alle anderen Fahrzeuge auch.

ICH LEG DICH FLAK

1. Keine Frage, die stationären Geschütze sind die erste Wahl für die Flugabwehr am Boden. Nur wenige, gut gezielte Treffer holen jeden Vogel vom Himmel. Gerade weil die Flaks so effizient sind, werden sie natürlich auch gern bombardiert. Sie müssen daher auch schon mal ohne Zähneknirschen Abschüsse in Kauf nehmen. Am besten schwingen Sie sich als Sturmtruppe auf den Sitz. Sollte Ihre Flak einem Tiefflieger zum Opfer fallen, können Sie als Sturmtruppler wenigstens noch einige Salven aus dem Sturmgewehr hinterherjagen. In etlichen Spielen haben wir es sogar geschafft, mit der Schnellfeuerwumme dem Flieger den Garaus zu machen.

2. Auch wenn die Flak eine reine Flugabwehrwaffe darstellt – wenn sie günstig postiert ist und Sie damit einen Panzer aufs Korn nehmen können, bekommt Ihr Gegner mächtig Probleme.

JEEPS DIR REIN

Welchen Zweck erfüllen die Jeeps?

Der Vorteil der leichten Fahrzeuge ist die hohe Geschwindigkeit. Wenn es darum geht, möglichst schnell Flaggenpunkte einzunehmen, ist der Jeep die richtige Wahl. Sie müssen möglichst ebenes Gelände benutzen, da schon kleinere Bodenunebenheiten das Gefährt schädigen. Im Spielmodus Capture the Flag ist der Geschwindigkeitsvorteil natürlich noch größer. Flagge schnappen, in einen Jeep rein und nix wie ab durch die Mitte nach Hause brettern. Da hat der Gegner schnell das Nachsehen.

Bombige Mixtur

Wenn Sie als Ingenieur spielen und einen Jeep zur Verfügung haben,



Da soll noch einer sagen, mit einem Jeep lässt sich kein Schaden anrichten. Mit dieser voll geladenen Karre geht auch der schwere Wolverine-Panzer sofort in die Knie.



Flach wie ne Flunder robbt der Panzerabwehrsoldat im Dreck herum. Die Schmutzarbeit hat sich gelohnt, gleich zwei Tanks sind nur noch Altmetall.



Achten Sie auf die Linie, das Panzerrohr kann auf diese Entfernung nicht tiefer ausgerichtet werden. Liegende Panzerknacker nutzen dies gnadenlos aus.

packen Sie die Rückbank einfach mit Ihren Sprengsätzen voll. Jetzt haben Sie mehrere Möglichkeiten: Fahren Sie gezielt zu gegnerischen Fahrzeugstützpunkten, parken Ihren Jeep unmittelbar daneben und jagen aus sicherer Entfernung Ihre tödliche Fracht hoch. Der beste Moment ist natürlich, wenn gerade Gegner ins Zielfahrzeug einsteigen.

Auch bei einer Begegnung im Feld können Sie mit Ihrer fahrenden Bombe schnell Panzer zerlegen. Halten Sie voll aufs Ziel zu und springen kurz vorher ab. Lösen Sie schnell die Sprengladungen aus und der Gegner ist Geschichte.

MACH'S DIR SELBST

Was tun, wenn Bots ständig die Fahrzeuge stibitzen?

Sollten Sie mal in ein Spiel mit Bots geraten, schnappen diese sich gerne gleich die Panzer, stehen dann aber oft dumm herum. Sofern der Panzer über einen zweiten Platz (MG-Schütze) verfügt, steigen Sie ein und drücken mehrmals hintereinander die Taste für die Fahrerposition (Standard ist die Taste 1). In der Regel steigt der Bot dann aus und lässt Sie ans Steuer.

HIMMELSSTÜRMER

Auf den meisten Karten von *Battlefield 1942* spielt die Luftwaffe eine Rolle. Allen Möchtegern-Piloten sei ein vernünftiger Joystick ans Herz gelegt. Ohne Steuerknüppel kann man zwar auch fliegen, macht dabei aber eine Figur wie Quax der Bruchpilot an einem schlechten Tag.

Joystick-Konfiguration

Im besten Fall haben Sie einen Steuerknüppel mit integriertem Ruder und Schub und mehr als zwei Tasten. Neben den offensichtlichen Tasten für Primär- und Sekundärfeuer ist es sinnvoll, folgende Funktionen vom Joystick auf Tasten zu legen: „Ein- und Aussteigen", „Fallschirmabsprung" und „Maussicht umschalten". Wenn Sie dann noch Knöpfe übrig haben, sind die Tasten „Verfolger vorne", „Verfolger hinten" und „Innen" durchaus sinnvoll. Um Ihr Sichtfeld zu vergrößern, schalten Sie die Cockpit-Grafik aus, indem Sie auf die Taste für Innenansicht drücken (Standard: F9).

Die Flugzeugtypen

Es gibt drei Flugzeugtypen: Jagdbomber (Jabo, Einsitzer), Sturzkampfbomber oder Torpedobomber (Stuka, Zweisitzer) und schwerer Bomber (nur B-17, Dreisitzer). Je schwerer das Flugzeug, desto langsamer und weniger wendig ist es. Die Aufgaben lassen sich direkt aus dem Namen ableiten. Jagdbomber eignen sich zur Abwehr feindlicher Flieger und zum Angriff von Bodenzielen. Der Sturzkampfbomber hat einen Heckschützen, um gegnerische Jäger abzuwehren. Im Angriff gegen einen Jäger zieht der Stuka den Kürzeren. Die B-17 schließlich kann sich nur verteidigen, nicht jedoch aktiv auf Flugzeugjagd gehen. Dafür ist die Bombenlast enorm und – richtig eingesetzt – verheerend für den Gegner.

Alle Mann an Bord

Allerdings fliegen allzu oft Piloten in Bombern alleine los. Das ist nicht nur unfair den Mitspielern gegenüber, sondern obendrein töricht. Natürlich können Sie auch ohne Heck- beziehungsweise Bordschützen erfolgreich sein – die Chancen stehen mit vollständiger Besatzung aber um einiges besser. Fliegen Sie nur dann alleine los, wenn weit und breit kein Kamerad in Sicht ist. Wenn es der Besatzung zu langweilig wird, kann sie immer noch als strategisch wertvolle Luftlandeeinheit agieren und über wichtigen Stellungen abspringen.

Fliegen will gelernt sein

Jeder will fliegen – es macht ja auch 'ne Menge Spaß. Da es bei *Battlefield 1942* aber um den Teamerfolg geht,



Fliegers Trickkiste

DER TRAGFLÄCHENTRICK



Da erblasst jeder Zirkusflieger vor Neid. Unsere todesmutige Redaktion fliegt auf der Tragfläche einer B-17 mit.

Lustig und bei funktionierender Kommunikation sogar taktisch enorm wertvoll ist der Transport von Infanterie auf den Tragflächen der Flugzeuge. Dies funktioniert bei Jabos und Stukas nur sehr eingeschränkt, bei der B-17 jedoch hervorragend. Am Boden springen die Infanteristen auf das Leitwerk, von dort auf den Rumpf und anschließend auf einen Flügel. Dort müssen sich die Männer hinlegen und möglichst weit nach vorne kriechen. Achten Sie darauf, dass die Jungs leicht seitlich vom Flügel rutschen. Versuchen Sie als Pilot nur eine Kurve zum Ziel zu fliegen – Ihre blinden Passagiere legen sich auf die Tragfläche, die bei der Kurve außen und oben ist. Bei einer Rechtskurve also die linke Tragfläche. Wenn alle an Bord sind, geht es langsam los. Ohne hektische Bewegungen und mit sehr weichen Kurven geht es in großer Höhe zum Feind. Dort lassen sich die Luftlandetruppen einfach fallen und öffnen den Fallschirm. Um die Sache zeitgleich einzuleiten, kann der Pilot auch die „Transporttragfläche" nach unten zeigen lassen, indem er eine scharfe Kurve fliegt. Ihre Gegner werden nicht schlecht staunen, wenn plötzlich ein ganzer Trupp am Fallschirm hinter den eigenen Linien landet.

DA STEHSTE KOPF!



Für gute Piloten gibt es auch einen schönen Trick: Fliegen Sie mit einem Zweisitzer auf dem Rücken über gegnerische Bodentruppen. Da der Heckschütze nach unten zeigt, kann er in dieser Position mit Leichtigkeit das feindliche Fußvolk aufs Korn nehmen. Zugegeben – beiden Besatzungsmitgliedern wird dabei schlecht.

Nein, dieses Bild steht nicht auf dem Kopf. Der Pilot fliegt kopfüber, damit der Heckschütze den feindlichen Bodentruppen einheizen kann.

tun Sie Ihren Kollegen und sich selbst den Gefallen, sich nur dann hinter den Steuerknüppel zu klemmen, wenn Sie auch wirklich wissen, wie man mit dem Flieger umgeht. Natürlich gilt dies für alle Fahrzeuge im Spiel – bei Flugzeugen ist es jedoch noch wichtiger. Ein guter Pilot kann eine Schlacht umdrehen, ein unerfahrener Flieger rast wohlmöglich in die eigenen Reihen und genießt nur kurz die phänomenale Aussicht. Mit etwas Vernunft können Streitereien um die wenigen Flugzeuge vermieden werden. Es ist sinnlos, ewig auf dem Flugfeld oder Flugzeugträger auf einen Vogel zu warten – in der Zwischenzeit könnten Sie als Infanterist oder Panzerschütze schon längst den Kampf für sich entscheiden.

Unrealistisch realistisch

Die Flugeigenschaften und die Steuerung der fliegenden Kisten hat nur wenig mit der Realität zu tun. Das heißt jedoch nur, dass viele Dinge verziehen werden und nicht etwa, dass es ein Kinderspiel ist. Jedes reelle Flugzeug würde bei einer Bodenberührung des Flügels in tausende Teile zerfetzt werden – nicht so in *Battlefield*. Sie können fast überall landen und Ihr Vogel rollt auch mal einen Hang hoch, ohne größeren Schaden zu nehmen. Um das Fahrwerk kümmert sich das Flugzeug selber. Nachgeladen wird im Vorbeiflug und überflüssige Avionik-Elemente wie Landeklappen wurden komplett weggelassen. Um jedoch eine Bombe ins Ziel zu bringen, braucht es schon eine Menge Übung. Anmerkung: Die Flugzeuge in *Battlefield 1942* sind ihrer Zeit weit voraus: Sie verfügen über Schubumkehr. Steht der Schubregler auf null, fährt das Flugzeug am Boden rückwärts!

Vorsicht, Unfallgefahr

„Obacht geben, länger leben." Dieser Spruch gilt besonders beim Start und beim Bombenabwurf. Oft hetzen mehrere Piloten wie von der Tarantel gestochen zu den eng geparkten Flugzeugen, gucken weder links noch rechts und geben sofort Vollgas, nur um dann in einem riesigen Feuerball gemeinsam ihr virtuelles Leben auszuhauchen. Nicht-Fliegern sei gesagt: Bitte Startbahn freihalten! Ihre Kollegen sind überhaupt nicht entzückt, wenn Sie in Ihrem Panzer die Startbahn kreuzen. Die Kollision mit einem Menschen bringt den Flieger höchstens etwas vom Kurs, der Infanterist überlebt diesen Zusammenstoß selten. Es ist auch nicht ratsam, eine Bombe auszuklinken, während Sie Ihren Flieger nach unten drücken. Sie treffen dann sehr zielsicher Ihr eigenes Flugzeug. Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass der Abwurf einer Bombe im Rückenflug tödliche Folgen hat.

Get Skillz

Der präzise Abwurf von Bomben ist eine Wissenschaft für sich. Mit Jabos und Stukas können Sie sehr präzise im Sturzflug Ihr Ziel treffen. Hauptproblem ist, dass der Anflug gut geplant sein muss. Richtungskorrekturen sind kaum möglich. Obendrein endet der Sturzflug nicht selten im Boden. Etwas leichter sind Winkel von circa 45 Grad. Am schwierigsten ist es, aus dem schnellen Horizontalflug zu treffen. Diese Methode hat aber immense Vorteile: Sie sind schneller und können Ihr Ziel sehr niedrig anfliegen. So geben Sie ein schwieriges Ziel ab und sind schnell wieder aus dem Gefahrenbereich verschwunden. Wer ein echter Kampfpilot werden will, übt, übt, übt. Starten Sie dazu eine lokale Mehrspieler-Partie. Hier können Sie ungestört fliegen und zum Beispiel an geparkten Panzern Ihre Bomb-Künste proben. Sie werden merken, dass die eigenen Bomben bösartigen Schaden am eigenen Flugzeug anrichten können. Üben Sie so lange, bis Sie stationäre Ziele aus jedem Winkel treffen.

Der Pick-up-Trick

Sie haben noch einen Platz frei? Wenn Sie sehr niedrig und langsam über einen Kollegen fliegen, der wie ein Geisteskranker auf seine „Einsteigen"-Taste hämmert, sitzt dieser auf einmal im Flieger. Das klappt natürlich nur, wenn Sie sich mit dem Mitspieler absprechen.

Freund oder Feind?

Am Boden ist es hart genug, Freund und Feind auseinander zu halten. Aus der Luft ist dies noch schwerer.



Iwo Jima müsste eigentlich in Ballerburg umbenannt werden. Zwei Geschütztürme stehen so nah beieinander, dass sie sich ohne Aufklärer beharken können.



So gute Aufklärungsbilder liefern heutzutage Satelliten. In Battlefield 1942 schafft das auch ein Aufklärer am Fallschirm mit seinem Feldstecher.

Schauen Sie auf die Karte und die dortige Farbkennung und vermeiden Sie Funksprüche à la: „Sorry, woher soll ich denn wissen, dass du 'nen feindlichen Panzer fährst?".

Nachschub angreifen

Es ist zwecklos, bei unklaren Verhältnissen am Boden wie blöd Bomben zu werfen. Im Zweifelsfall treffen Sie die eigenen Truppen, die gerade dabei sind, die feindlichen Stellungen zu überrennen. Greifen Sie in diesen Fällen lieber die gegnerische Hauptbasis an. Beharken Sie geparkte Fahrzeuge – mit Vorliebe natürlich Flugzeuge – mit Bomben und MG-Salven. Sie treffen den Gegner nicht direkt, schwächen aber seine Ressourcen enorm.

Feuer und Flamme

Sobald Ihre Kiste nur noch ein Drittel „Lebensenergie" hat, sollten Sie aussteigen. Wenn Sie noch mehr Treffer abwarten, können Sie sich nicht mehr aussuchen, wo Sie aussteigen und landen womöglich in einem Stacheldraht oder mitten im Ozean. Suchen Sie sich einen strategisch guten Punkt: Eine unbewachte Flagge, eigene oder gegnerische Flugzeuge, die Ihrer Übernahme harren oder einen Bunker, in dem Sie in Deckung gehen können. Seien Sie so nett, und setzen Sie Ihre Bordschützen davon in Kenntnis, dass Sie gerade in Begriff sind, auszusteigen. Als letzter Ausweg kann man auch als Nicht-Japaner das eigene virtuelle Leben gegen das eines Gegners tauschen und im Kamikaze-Stil in ein anderes Fahrzeug rasen. Lösen Sie dabei kurz vor dem Einschlag noch eine Bombe aus.

Luftlandung

Auch wenn es abwegig klingt – nutzen Sie Flugzeuge als Truppentransporter. Besonders zu Anfang einer Runde lassen sich so strategisch wichtige Flaggen enorm schnell einnehmen.

Begrenzung

Schauen Sie auf die Karte, bevor Sie auf einen Flieger warten. Solange alle verfügbaren Flugzeuge in der Luft sind, erscheinen auch keine neuen Flieger!

ARTILLERIE

Aufklärer

Mit dem bloßen Auge kann ein Schütze durchaus nahe gelegene Ziele unter Feuer nehmen. Für weit entfernte ist ein Aufklärer jedoch unabdinglich. Entgegen der Angabe im Handbuch bleibt eine gesetzte Kamera 120 und nicht 60 Sekunden aktiv.



Wer so tief die Fliegernase rausstreckt, bekommt schnell Löcher in die Außenhaut gestanzt.

Gut gespäht ist halb getroffen

Wenn der Aufklärer grob die gleiche Blickrichtung zum Ziel hat wie die Artillerie, hat es der Schütze sehr viel leichter. Er kann die Flugbahn der Geschosse weitaus besser verfolgen und so sein Feuer präziser steuern. Fordern Sie nicht alle fünf Sekunden ein neues Ziel an – dies verwirrt den Schützen enorm und führt zu nichts.

Alles Gute kommt von oben

Ein netter Trick ist es, als Aufklärer über feindlichen Stellungen aus einem Flugzeug auszusteigen und so von oben per Fernglas ein Ziel zu markieren. Dieser Trick eignet sich besonders für Seeziele, die von Land aus nur schwer erspähbar sind.

Wie justiere ich mein Feuer?

Die beiden gelben Balken zeigen die horizontale und vertikale Ausrichtung Ihres Geschützes. Nach dem ersten Schuss werden die Balken etwas transparent und zeigen die Ausrichtung des vorangegangenen Schusses. So können Sie ihr Feuer sorgfältig ins Ziel lenken.

Ich sehe keine Ziele!

Jede Artillerie hat eine andere Reichweite. Merkwürdigerweise kann man nur bis zu einer bestimmten Distanz die tatsächlichen Feindbewegungen durch die Zielkamera sehen. Eigene Truppen sieht man immer. Programmfehler oder Feature? Wer weiß das schon?

Zielauswahl

Die Verstärkungsposten und der Fuhrpark des Gegners geben ein prima Ziel für die Artillerie ab. Auch Brücken, Straßen und Hänge, die der Feind auf dem Weg zur Front passieren muss, sind 1a-Ziele. Versuchen Sie gar nicht erst, Panzer oder gar einzelne Soldaten zu treffen – auf mehr als 100 Meter Distanz wird das eh nichts.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEISS/RALPH WOLLNER/THOMAS EDER

Hitman 2

Mit dem Gärtner-Dasein wird es nichts. Der Hitman muss wieder all sein Können in 21 Missionen unter Beweis stellen. Wir haben alle Aufträge gelöst und helfen Ihnen selbst an den kniffligsten Stellen weiter.



Vom Balkon aus gelangen Sie auf das niedrige Dach, das direkt an das Zimmer des Mafioso anschließt.

MISSION 1: DIE KIRCHE VON GONTRANNO

Welche Aufgabe habe ich?

Nachdem Sie mit dem Pater gesprochen haben, gehen Sie zu der kleinen Ruine. Dort können Sie sich mit der Steuerung vertraut machen. Anschließend laufen Sie die Treppe zum Kloster hinauf und betreten den Hof. Merken Sie sich diesen Platz, da Sie nach der Beichte dorthin zurückkehren müssen. Betreten Sie dann das Kloster und stellen Sie sich in den Beichtstuhl. Dort müssen Sie warten, bis Ihnen der Pater die Beichte abgenommen hat.

Wo ist das Paket?

Kehren Sie in den Hof zurück. Dort liegt das Paket auf der Treppe. Nun sind Sie bereit für Ihren ersten Auftrag. Betreten Sie die Hütte, von der aus Sie gestartet sind. Danach gehen Sie zum Schuppen im Garten und knacken das Schloss. In der Hütte finden Sie Ihr „Arbeitswerkzeug". Ihren ersten Auftrag erhalten Sie am Laptop in Ihrer Unterkunft.

MISSION 2: ANATHEMA

Wie gelange ich in das Gebäude?

Laufen Sie zu der Tür gegenüber Ihrem Startpunkt und verstecken Sie sich rechts davon. Warten Sie dort, bis der Bodyguard heraustritt und seine Notdurft verrichtet. Schleichen Sie sich von hinten an ihn heran und benutzen Sie das Chloroform. Setzen Sie alle fünf Fläschchen ein. Ziehen Sie anschließend den Bewusstlosen durch den Eingang und verstecken Sie ihn direkt dahinter. Getarnt als Bodyguard, betreten Sie das Gebäude durch den Keller.

Wo ist der Mafioso?

Am Ende des Kellers erreichen Sie eine Treppe, die in die Küche führt. Gehen Sie dort die Treppe hinauf und durch die nächste Tür auf den Balkon. Durch das Loch im Geländer gelangen Sie auf den Sims, der zum nächsten Dach führt. Auf dem nächsten Balkon gehen Sie an der ersten Tür vorbei zur zweiten. Dort öffnen Sie die Tür und betreten erst dann den Raum, wenn der Mafioso Ihnen den Rücken zugedreht hat. Nachdem Sie den Mafioso erledigt haben, nehmen Sie ihm den Schlüssel ab und gehen Sie zurück in den Keller. Dort öffnen Sie die verschlossene Tür mit dem Schlüssel.

Gibt es alternative Vorgehensweisen?

Wenn Sie nicht als Wachmann verkleidet in das Gebäude eindringen wollen, können Sie sich auch als Postbote oder Lieferant verkleiden. Der Nachteil dabei ist allerdings, dass die beiden Zivilisten sind und Sie das Chloroform einsetzen müssen, wenn Sie eine gute Bewertung erhalten wollen. Außerdem gelangen Sie als Postbote nur in die Eingangshalle und als Lieferant in die Küche, ohne aufzufallen.

BONUS:
Hardballer mit Schalldämpfer

MISSION 3: ATTENTAT IN ST. PETERSBURG

Wo sind die Waffen?

Gehen Sie zu den Schließfächern im Norden und knacken Sie das Fach mit der Nummer 137. Nehmen Sie alle Waffen aus dem Schließfach und gehen Sie zur Rolltreppe. Da Sie das Dragunov-Scharfschützengewehr nicht unter Ihrer Jacke verstecken können, müssen Sie allen Passanten und Wachen aus dem Weg gehen.

Wie gelange ich an die Oberfläche?

Am Ende der Rolltreppe gehen Sie links in den Raum. Achtung: Warten Sie so lange an der Treppe, bis der Soldat hinter den Schließfächern verschwunden ist, und gehen Sie anschließend durch die Tür. Dahinter befindet sich die Kanalisation.

Woher bekomme ich eine Uniform?

Verlassen Sie die Kanalisation durch die Luke im Norden. Hinter dem LKW finden Sie eine russische Uniform. Wenn Sie uniformiert sind, stört sich auch keine Wache an dem Präzisionsgewehr in Ihrer Hand.

Wo ist das beste Versteck für das Attentat?

Werfen Sie einen Blick auf Ihre Karte. Dort sehen Sie ein Gebäude, das durch ein Ausrufezeichen markiert ist. Betreten Sie das Gebäude durch die Doppeltür in der Mitte und verstecken Sie sich hinter der Mauer, links von der Treppe. Dort warten Sie, bis die Wache auftaucht, und betäuben sie mit dem Chloroform. Anschließend knacken Sie die Wohnung im dritten Stock.

Wer ist die Zielperson?

Sobald Sie im Appartementhaus in Stellung gegangen sind, werfen Sie einen Blick durch die Zieloptik des Gewehrs. Im gegenüberliegenden Gebäude sitzt einer der Generäle direkt vor dem Fenster. Das ist die Zielperson. Da das Geschoss der Dragunov durch die Person hindurchschlägt, sollten Sie darauf achten, dass sich niemand hinter dem General befindet.



Vom dritten Stockwerk aus haben Sie die beste Sicht. Der Herr am Fenster ist Ihre Zielperson und muss ausgeschaltet werden.

MISSION 4: VERABREDUNG IM PARK.

Wo ist meine Ausrüstung?
Direkt gegenüber dem Pier stehen einige Container. Dazwischen finden Sie neben einem Scharfschützengewehr auch zwei Autobomben.

VARIANTE 1: Die Autobomben

Wie gelange ich unbemerkt zum ersten Auto?
Steigen Sie beim Gullydeckel am Pier in die Kanalisation und laufen Sie zur nächsten Öffnung im Süden. Die Limousine steht genau über dem Gully, so dass Sie die Autobombe am Unterboden des Wagens anbringen können.

Wie gelange ich unbemerkt an das zweite Auto?
Der nächste Wagen steht nördlich des Parks. Laufen Sie durch die Kanalisation und steigen Sie die Leiter der Öffnung hinauf, die sich hinter dem Gebäude befindet. Dort entleert sich gerade der Chauffeur, dessen Anzug Sie sich mithilfe des Chloroforms kurz ausborgen. Gehen Sie dann langsam zum Wagen und platzieren Sie die zweite Bombe. Nun müssen Sie nur noch durch die Kanalisation zum Pier zurücklaufen und abwarten, bis die Bomben hochgehen.

VARIANTE 2: Der Scharfschütze

Wo habe ich gute Sicht aufs Ziel?
Holen Sie sich das Scharfschützengewehr und steigen Sie in die Kanalisation. In dieser Mission gibt es zwei Stellungen, von denen aus Sie eine gute Sicht auf die Zielpersonen haben. Der Kirchturm eignet sich aber weniger für das Vorhaben, da dort viele Wachen herumlaufen, die durch die Schüsse alarmiert werden. Der zweite Punkt befindet sich im Westen der Karte: der Funkturm. Um die beiden Personen unbemerkt auszuknipsen, müssen Sie allerdings vorher den Soldaten aus dem Weg räumen, der am Fuß des Turms Wache schiebt.

Wie erledige ich beide Personen?
Mit etwas Glück laufen Ihre Opfer nebeneinander, so dass Sie beide mit einem Schuss erwischen. Andernfalls sollten Sie zuerst General Makarov aufs Korn nehmen. Da sich die Limousine des Mafia-Bosses in Ihrem Sichtfeld befindet, haben Sie genügend Zeit, einen zweiten Schuss abzugeben. Alternativ können Sie auch den Wagen des Generals, der auf dem Gully steht, vorher mit einer Autobombe versehen.

MISSION 5: DIE LETZTE METRO

Woher bekomme ich eine Uniform?
Laufen Sie zum nächsten Ausgang und klettern Sie die Leiter hinauf. Schauen Sie sich aber erst um, bevor Sie die Kanalisation verlassen. Nach kurzer Zeit steht ein Wachmann, der Ihnen den Rücken zudreht, in der Nähe des Gullys. Erledigen Sie ihn lautlos und ziehen Sie ihn durch das halb geöffnete Tor des Lagerraums.

Wo ist meine Ausrüstung?
Diese befindet sich im Westen des Platzes in einer kleinen Kiste. Steigen Sie anschließend auf die Ladefläche des LKWs.

Das Lagerhaus
Im Lagerhaus gehen Sie die Treppe hinauf in das Büro. In der Schreib-



Die Wachen sind äußerst misstrauisch. Verstecken Sie sich vor ihnen deshalb in einer der Nischen.

tischschublade finden Sie eine Desert Eagle und etwas Munition. Hinter einer Kiste neben dem Fahrstuhl liegt außerdem eine AKSU und die dazugehörige Munition. Gehen Sie dann zum Fahrstuhl und fahren Sie ins erste Untergeschoss.

Wie komme ich an den Patrouillen vorbei?

Links und rechts des Gangs befinden sich Nischen in der Wand. Verstecken Sie sich dort und warten Sie, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist (siehe Bild links).

Der Server-Raum

Betreten Sie den Server-Raum nicht durch die Tür des Kontrollraums, sondern durch die Hintertür. Im Server-Raum schießen Sie mit der Beretta auf die grünen Lämpchen. Dadurch deaktivieren Sie die Überwachungskameras, so dass Sie unbemerkt ins Offizierszimmer spazieren können.

Das Offizierszimmer

Schnappen Sie sich die Offiziersuniform. Damit können Sie die Wache vor dem Fahrstuhl passieren.

Wie gelange ich in das Verhörzimmer?

Gehen Sie den Gang bis zum Ende und knacken Sie die verschlossene Tür. Achten Sie darauf, dass die patrouillierende Wache Sie dabei nicht ertappt. Im Raum schauen Sie durch das Schlüsselloch und warten, bis die Wache vor der Tür verschwindet. Nehmen Sie dann die Beretta zur Hand, zerschießen Sie die Scheibe und erledigen Sie den General. In das Verhörzimmer gelangen Sie, indem Sie in der Mitte durch das Fenster klettern.

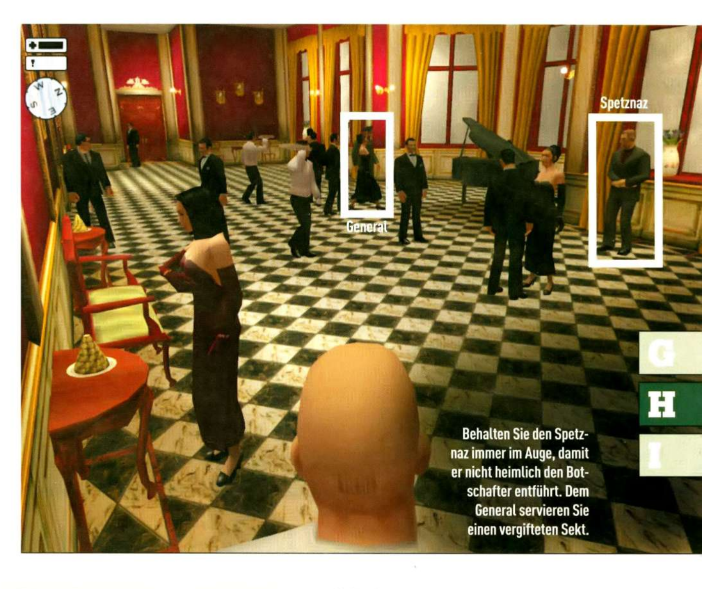
Die Flucht

Legen Sie den Sprengstoff und gehen Sie in das Offizierszimmer. Dort zünden Sie den Sprengstoff mit der Fernbedienung. Die Wachen laufen nun durch das Loch in der Wand und kehren nach einiger Zeit wieder auf ihre Posten zurück. Wenn Sie auf Ihrer Karte sehen, dass die Luft rein ist, gehen Sie durch das gesprengte Loch zum Ausgang.

MISSION 6: EIN UNGEBETENER PARTYGAST

Wie dringe ich in das Gebäude ein?

Holen Sie sich zuerst Ihre Ausrüstung. Besonders wichtig ist das Gift. Knacken Sie dann das Schloss der Gittertür gegenüber und schleichen Sie die Zufahrt zur Garage hinunter. Unten schauen Sie durch das Schlüsselloch und warten, bis der Wächter seine Route antritt. Dringen Sie dann in das Haus ein und schleichen Sie zur nächsten Tür. Dahinter finden Sie die Dienstkleidung eines Kellners.



Behalten Sie den Spetznaz immer im Auge, damit er nicht heimlich den Botschafter entführt. Dem General servieren Sie einen vergifteten Sekt.

Was mache ich mit dem Gift?

Besorgen Sie sich ein Sektglas aus der Küche und nehmen Sie es in die Hand. Wählen Sie anschließend das Gift aus Ihrem Inventar. Nun haben Sie einen vergifteten Sekt. Behalten Sie ihn in der Hand und stellen Sie sich vor den General, der im Ballsaal herumsteht. Nachdem er den Sekt getrunken hat, rennt er zur Toilette, um sein Leben über der Schüssel auszuhusten.

Wie gelange ich an den Koffer?

Stellen Sie sich in den Ballsaal und warten Sie, bis der Botschafter den Raum betritt. Nach kurzer Zeit wird er von dem Spetznaz-Agenten aus dem Raum geführt. Folgen Sie den beiden unauffällig, bis sie den Tresorraum betreten. Stürmen Sie dann den Raum und erledigen Sie den Russen. Den Botschafter betäuben Sie und nehmen ihm die Kombination für den Tresor ab. Jetzt müssen Sie nur noch den Koffer aus dem Tresor holen und zum Boot zurückgehen.

ALTERNATIVEN:

Das Botschaftsgelände können Sie auch betreten, wenn Sie am Haupttor warten. Nach ein paar Minuten trifft ein Gast ein, der eine Einladung bei sich trägt. Sie können dem Botschafter auch im Tresorzimmer auflauern. Vorher dürfen Sie allerdings nicht den Ballsaal betreten, da er sonst den Spetznaz im Schlepptau hat. Achtung: Der Spetznaz-Agent lauert Ihnen in diesem Fall bei Ihrem Boot auf.

MISSION 7: WO IST HAYAMOTO?

Wie passiere ich ungesehen die Wachen?

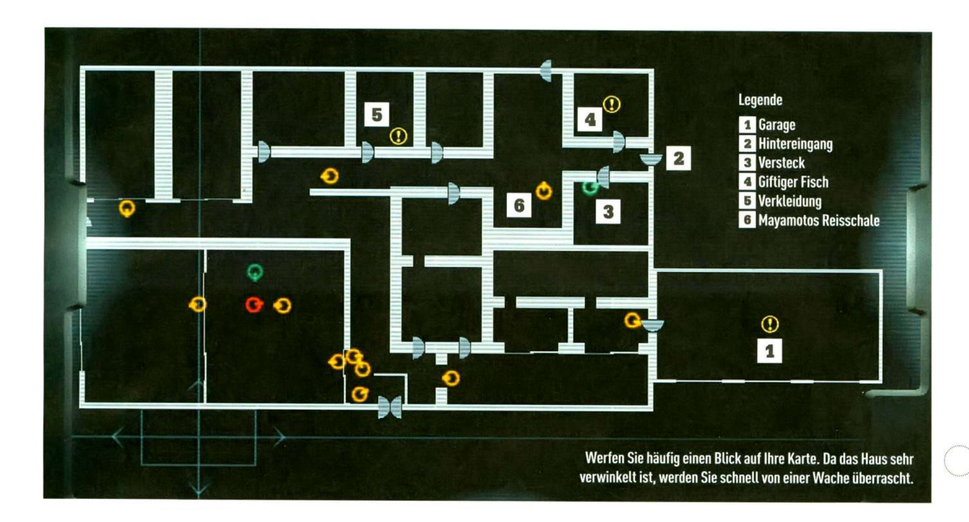
Bleiben Sie nach dem Start erst einmal hinter dem Felsen stehen. Wenn die beiden Bodyguards in Richtung Tor gehen, schleichen Sie sich davon. Ihr Ziel ist das erste Garagentor. Öffnen Sie es und warten Sie in der Garage, bis die Wache außer Sichtweite ist. Verlassen Sie anschließend die Garage und gehen Sie zur Rückseite des Hauses. Dort verstecken Sie sich hinter dem großen Felsen. Die Wache geht immer um diesen Felsen herum. Nutzen Sie diesen toten Winkel aus, um zu dem Tor zu gelangen.

Woher bekomme ich eine Verkleidung?

Im Haus gehen Sie in das Zimmer auf der rechten Seite. Dort tranchieren Sie den Fisch und warten, bis die Patrouille vor dem Raum das Haus verlässt. Öffnen Sie die Übersichtskarte. Ein paar Räume weiter ist ein Ausrufezeichen auf der Karte eingezeichnet. Laufen Sie zu diesem Raum und ziehen Sie sich den Kimono über.

Wie erledige ich Hayamoto?

In der Küche stehen zwei Schalen mit Sushi. Verfeinern Sie die Schale am Tischende mit dem giftigen Fisch und der Wanze. Achtung: Auf dem Weg zum Ausgang sollten Sie trotz Ihrer Verkleidung Abstand zu den Wachen halten. Die können einen Europäer nämlich von einem Japaner unterscheiden.



Werfen Sie häufig einen Blick auf Ihre Karte. Da das Haus sehr verwinkelt ist, werden Sie schnell von einer Wache überrascht.

MISSION 8: DAS VERSTECKTE TAL

Wie weiche ich dem Scharfschützen aus?

Schleichen Sie zwischen den Bäumen hindurch zu Ihrer Ausrüstungskiste. Dort erledigen Sie den Soldaten und nehmen sich seine Uniform. Steigen Sie anschließend in dem kleinen Schuppen die Leiter hinab.

Soll ich in den LKW einsteigen?

Steigen Sie nicht in den LKW ein. Dieser wird an der nächsten Ecke angehalten und durchsucht. Laufen Sie stattdessen zu Fuß durch den Tunnel. Verstecken Sie sich zwischen den Pfeilern, um den Wachen auszuweichen.

Wie passiere ich sicher die Wachen?

Steigen Sie die nächste Leiter hinauf und schleichen Sie in die kleine Schlucht, die am Ende abgeschlossen ist. Setzen Sie die Armbrust ein, um die Wache aus dem Weg zu räumen. Am Ende der Schlucht klettern Sie wieder in den Tunnel hinab. Unten steigen Sie in den LKW und lassen sich zur nächsten Leiter fahren. Wieder an der Oberfläche, müssen Sie nur noch zum Ausgang laufen.

MISSION 9: VOR DEN TOREN

Wo geht's zum Schloss?

Schalten Sie die ersten Patrouillen mit der Armbrust aus. Gehen Sie dann an der Westwand entlang. Achten Sie darauf, dass Sie der Scharfschütze im Turm nicht entdeckt.

Wo befinden sich die Generatoren?

Gehen Sie zur Ostseite des Schlosses. In einem kleinen Gatter steht der erste Generator. Bevor Sie den Schalter umlegen, müssen Sie aber die Wache ausschalten, die davor patrouilliert. Den zweiten Generator erreichen Sie durch den Haupteingang. Zum letzten Generator gelangen Sie über eine Rampe im Norden des zweiten Generators.

MISSION 10: TOD DEM SHOGUN

Woher bekomme ich einen Anzug?

Öffnen Sie die Holztür beim Startpunkt und gehen Sie die Treppe hinauf. Oben werfen Sie einen Blick durch das Schlüsselloch und warten, bis Ihnen der Ninja den Rücken zudreht. Achtung: Die Dielen in dem Raum knarren! Gehen Sie deshalb auf den Holzplanken. Verstecken Sie die Wache anschließend auf der Treppe, die Sie hinaufgekommen sind.

Wo ist die Schlüsselkarte?

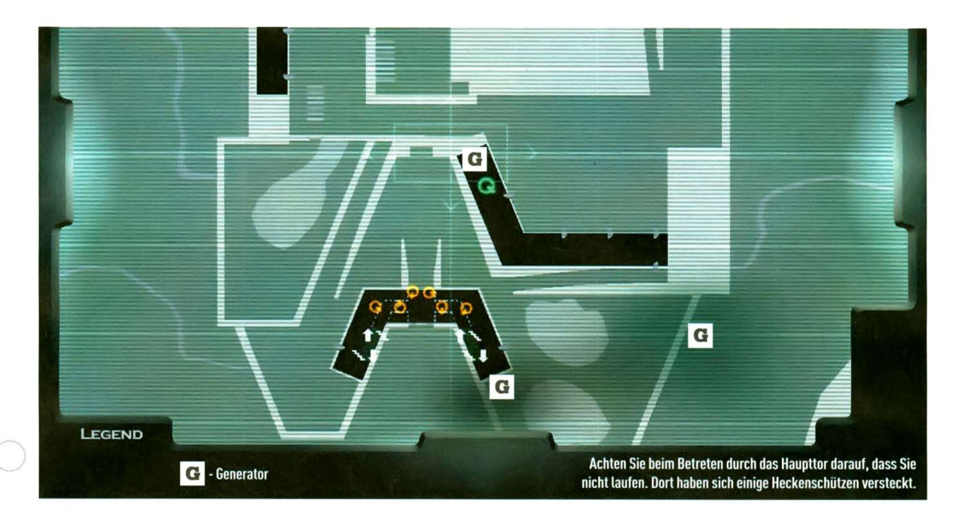
Gehen Sie die zweite Treppe in dem Raum hinunter und öffnen Sie die Holztür. Am Ende des Ganges steht ein kleiner Tisch, auf dem die Karte liegt.

Wo liegt die Bombe?

Schauen Sie auf Ihre Karte. Bei dem Ausrufezeichen müssen Sie die Lasersperre mit der Karte deaktivieren. Nehmen Sie die Bombe und den Fernzünder und gehen Sie zum Hub-



Nur durch diese unscheinbare Geheimtür können Sie das Gebäude ungesehen betreten.



Achten Sie beim Betreten durch das Haupttor darauf, dass Sie nicht laufen. Dort haben sich einige Heckenschützen versteckt.

schrauber-Landeplatz. Locken Sie die Wache von der Treppe weg, indem Sie einmal um die Plattform gehen und die Wachen Ihnen folgen. Bringen Sie dann die Bombe am Hubschrauber an.

Wo ist die Steuerungseinheit?

Gehen Sie zurück in den Raum, in dem die knarrenden Planken sind, und deaktivieren Sie die Lasersperre. Gehen Sie im nächsten Raum die Treppen hinab bis in das Museum. Dort nehmen Sie die Steuerungseinheit und die Mauser-Pistole vom jeweiligen Ständer.

Wie locke ich Hayamoto zum Hubschrauber?

Im dritten Stock befindet sich die Überwachungsanlage. Wenn Sie den Knopf betätigen, wird der Alarm ausgelöst und Hayamoto flüchtet zu seinem Hubschrauber. Nun müssen Sie nur noch warten, bis Sie die Rotoren hören, und die Bombe zünden.

ALTERNATIVE:
Im vierten Stock treffen Sie auf eine Bekannte aus dem ersten Teil. Diese hat die Schlüsselkarte für Hayamotos Zimmer. Beseitigen Sie Hayamoto, laufen Sie mit der leicht bekleideten Dame zum Hubschrauber und fliegen Sie davon.

MISSION 11: TOD IM KELLER

Der Alarm

Gehen Sie zur Sicherheitsabteilung und nehmen Sie die Rauchbombe aus dem Schrank. Diese werfen Sie im Wäscheraum in den Schacht. Sobald der Feueralarm ausgelöst wurde, besorgen Sie sich eine Feuerwehr-Uniform und eine Axt. Gehen Sie durch den Metalldetektor und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller. Dort ist das Sicherheitsbüro aufgrund des Feueralarms nicht besetzt, so dass Sie den Monitor für die Überwachungskamera zerschießen können. **ACHTUNG:** Bevor Sie wieder durch den Metalldetektor gehen, müssen Sie die Beretta loswerden.

Der Pizzabote

Ihr nächstes Ziel ist die Herrentoilette zwischen der Feuerwehrabteilung und dem Pizza-Bringdienst. Verstecken Sie sich in einer der Kabinen und warten Sie, bis der Pizzalieferant sein Geschäft verrichtet. Schleichen Sie sich von hinten an und betäuben Sie ihn. Als Lieferant verkleidet, holen Sie eine Pizza vom Bringdienst und gehen erneut in den Keller. Im Sicherheitsbüro gelangen Sie durch die Tür zur Treppe. Diese führt Sie in den Server-Raum, in dem Charlie vor dem Rechner sitzt. Achtung: Treten Sie nicht auf die Chips, die überall auf dem Boden verstreut liegen. Durch das Knacken wird der Hacker aufmerksam. Nachdem Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, benutzen Sie den Fahrstuhl im Sicherheitsbüro.

MISSION 12: DIE FRIEDHOFSSCHICHT

Ich brauche eine Uniform

Schleichen Sie in das Großraumbüro im Norden und verstecken Sie sich in dem kleinen Abteil, das sich direkt neben dem Durchgang zum Gang befindet. Warten Sie dort, bis die Wache in Reichweite ist, und setzen Sie sie außer Gefecht.

Woher bekomme ich eine Waffe?

Öffnen Sie den Kasten, der sich gegenüber dem Großraumbüro im Süden befindet. Darin finden Sie eine Beretta mit Schalldämpfer.

Wie locke ich den Administrator aus seinem Raum?

Zerschießen Sie die Kamera in der Küche. Daraufhin läuft der Admin in die Küche, so dass Sie in Ruhe die Schlüsselkarte aus dem Server-Raum holen können. Falls sich ein Programmierer in dem Raum befindet, müssen Sie warten, bis er den Raum verlässt.

ALTERNATIVE:
Sie können sich auch die Karte für den Lüftungsraum holen und die Klimaanlage zerstören. Bei dieser Variante haben Sie allerdings zu wenig Zeit, um ungestört die Karte aus dem Raum zu holen.

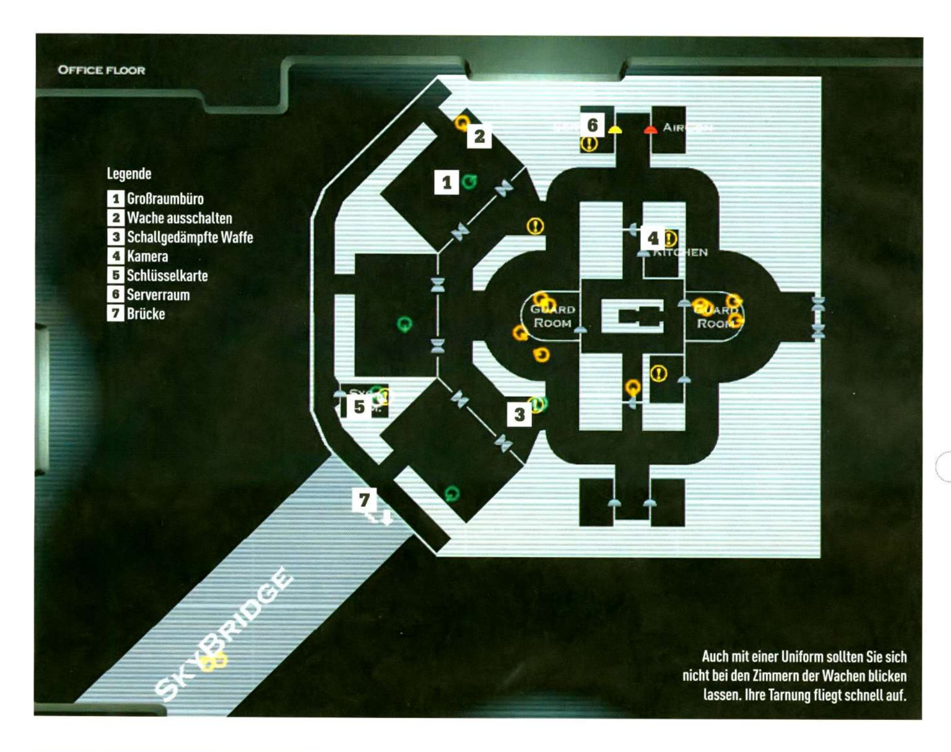
Wie gelange ich zum Ausgang?

Nachdem Sie den Server manipuliert haben, müssen Sie die Scheibe zur „Skybridge" zerschießen. Warten Sie aber erst eine Weile ab, bis sich der Tumult gelegt hat. Schleichen Sie dann über die Brücke zum Fensterputzer-Lift.

MISSION 13: IM WHIRLPOOL

Wie deaktiviere ich die Alarmanlage?

Schleichen Sie den Sims entlang, bis Sie die letzte Terrasse erreichen. Klettern Sie dort über die Brüstung und warten Sie, bis die Sekretärin das Büro verlässt. Gehen Sie dann durch das Büro in den gegenüberliegenden Raum. Dort müssen Sie die Sicherungen zerstören.



Auch mit einer Uniform sollten Sie sich nicht bei den Zimmern der Wachen blicken lassen. Ihre Tarnung fliegt schnell auf.

Wie gelange ich an die Reichtümer?

Nachdem der Strom weg ist, laufen Sie wieder in das Büro und räumen den Tresor aus, der hinter dem Bild versteckt ist. Gehen Sie dann über die Terrasse in das große Wohnzimmer und nehmen Sie die Statue vom Sockel.

Wie gelange ich zum „Bademeister"?

Warten Sie auf der Terrasse, bis die Sekretärin erneut den Raum verlässt. Drehen Sie dann wieder die Sicherungen heraus und laufen Sie in das Zimmer mit dem Whirlpool. Verstecken Sie sich so lange hinter der Trennwand, bis die Mädels den Raum verlassen. Nun müssen Sie nur noch den Fleischklops im Pool erledigen und zum Fahrstuhl flüchten.

MISSION 14: MORD AUF DEM BASAR

Wen schalte ich zuerst aus?

Nehmen Sie sich zuerst den Leutnant vor. Schleichen Sie hinter sein Haus und knacken Sie das Schloss, sobald die Wachen wieder auf Patrouille gehen. Hier ist es äußerst wichtig, dass Sie die ganze Zeit schleichen. Falls Sie normal gehen oder laufen, machen Sie zu viel Lärm und die Wachen erwischen Sie. Wenn Sie den Leutnant beseitigt haben, nehmen Sie ihm die Karte ab.

Wie gehe ich auf dem Basar vor?

Verstecken Sie sich in der Nische hinter den Kisten. Warten Sie dort, bis sich der Colonel zum Rauchen in diese Nische stellt. Schleichen Sie sich an und erledigen Sie ihn mit der Klaviersaite. Anschließend zerren Sie ihn hinter die Kisten und nehmen ihm den Schlüssel ab.

MISSION 15: DER AUTOKORSO

Welche Wache soll ich ausschalten?

Suchen Sie sich eine Wache in der Nähe von Masoud aus. Von ihm erhalten Sie das Scharfschützengewehr, mit dem Sie den Scheich erledigen müssen. Sobald Sie eine Uniform tragen, können Sie ungestört mit der Knarre herumlaufen.

Wo soll ich in Stellung gehen?

Begeben Sie sich auf das Dach der Moschee. Von dort aus haben Sie nach dem Anschlag einen kurzen Weg zum Ausgang.

Wie halte ich den Autokorso an?

Schießen Sie zuerst auf den Motor des vorausfahrenden UN-Jeeps. Dadurch kommt der Korso zum Stehen, so dass Sie genügend Zeit haben, den Scheich zu eliminieren.

MISSION 16: DURCH DIE STOLLEN

Wie gelange ich in den Stollen?

Erledigen Sie die Wachen, die sich in der Nähe des ersten Eingangs befinden, und wechseln Sie Ihre Kleidung. Knacken Sie dann das Türschloss und betreten Sie den Stollen.

Wie schalte ich das Licht aus?

Im ersten Raum warten Sie so lange, bis keine Wache mehr den Weg zum Nachtsichtgerät versperrt. Holen Sie sich dann das Gerät und schleichen Sie zum Generator. Die Wache am Generator betäuben Sie und schalten den Generator aus. Benutzen Sie anschließend das Nachtsichtgerät.

Wo ist der Leutnant?

Gehen Sie vom Generator aus in Richtung Osten durch das Mannschaftsquartier. Passen Sie aber auf, dass Sie die Soldaten nicht aufwecken. Nachdem Sie das Quartier passiert haben, gelangen Sie in einen Gang, in dem es nur eine Tür gibt. Betreten Sie den Raum dahinter und schließen Sie die Tür hinter sich. An diesen Raum grenzt eine

kleine Kammer, in der sich der Leutnant befindet. Erledigen Sie die Zielperson mit der schallgedämpften Beretta. Verschließen Sie dann die Tür und schleichen Sie zum Lift.

Warum funktioniert der Lift nicht?
Solange der Generator nicht läuft, bekommt der Lift keinen Strom. Warten Sie deshalb, bis die Wache aufgewacht ist und den Strom wieder einschaltet. Nun können Sie mit dem Lift und der Beute zur Oberfläche fahren. Oben angekommen, erledigen Sie die Wachen auf dem Hubschrauberlandeplatz.

MISSION 17: HINTERHALT IN DER TEMPELSTADT

Wo ist mein Informant?
Begeben Sie sich zu dem Hitman-Symbol auf der Karte und reden Sie mit dem Ladenbesitzer. Dieser verweist Sie auf ein zweites Geschäft, in dem Ihr CIA-Informant auf Sie wartet. Dieses Geschäft erscheint nach dem Gespräch ebenfalls auf der Karte.

Wo finde ich den ersten Killer?
Gehen Sie zum Marktplatz. Bleiben Sie aber vorerst am Rand des Platzes stehen und suchen Sie mit dem Fernglas die Fenster ab. In einem dieser Fenster sitzt der erste Killer mit einem Scharfschützengewehr. Gehen Sie in das kleine Geschäft unterhalb des Fensters und schleichen Sie die Treppe hinauf. Nachdem Sie den Scharfschützen beseitigt haben, machen Sie ein Foto von ihm und gehen wieder auf den Marktplatz.

Woran erkenne ich den zweiten Killer?
Dieser trägt eine orangefarbene Tunika und eine schwarze Baseball-Kappe. Spazieren Sie durch sein Sichtfeld, damit er Sie sieht. Daraufhin folgt er Ihnen. Gehen Sie dann langsam in eine menschenleere Gasse und achten Sie darauf, dass der Abstand nicht zu sehr anwächst. Sobald Sie und der Killer alleine sind, erledigen Sie ihn. Verstecken Sie den Körper und machen Sie ein weiteres Foto. Anschließend gehen Sie zu dem CIA-Agenten zurück.

Kann ich einfach zum Ausgang gehen?
Der Ausgang wird von zwei Ganoven bewacht, die gegenüber in einem kleinen Erker sitzen. Klettern Sie die Leiter auf der Rückseite des Hauses hinauf und schleichen Sie zu der Tür. Nehmen Sie dann die Beretta zur Hand und knipsen Sie den beiden die Lichter aus.

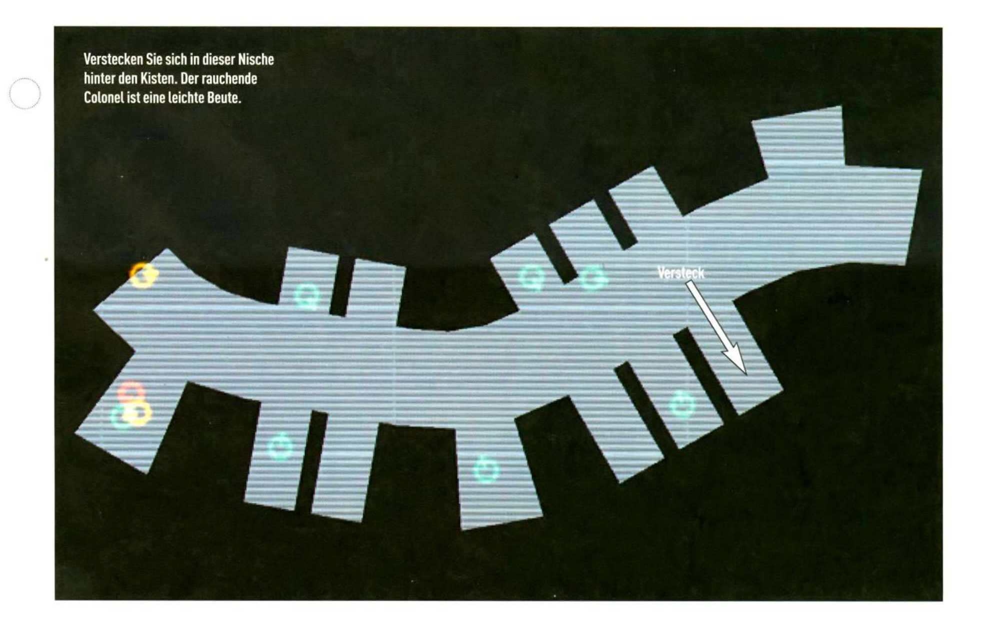
MISSION 18: HANNELORES TOD

Wie komme ich an den Wachen vorbei?
Laufen Sie am Strand entlang und hinter den Hügel. Dort befindet sich der Eingang zum Abwasserkanal. Folgen Sie dem Kanal bis zu der Leiter. Steigen Sie die Leiter hinab, nicht hinauf. Oben stehen Sie mitten auf dem Hauptplatz, umringt von Sicherheitspersonal. Schauen Sie sich ein wenig in dem letzten Raum des Kanals um. In einer dunklen Nische befindet sich ein weiterer Ausgang.

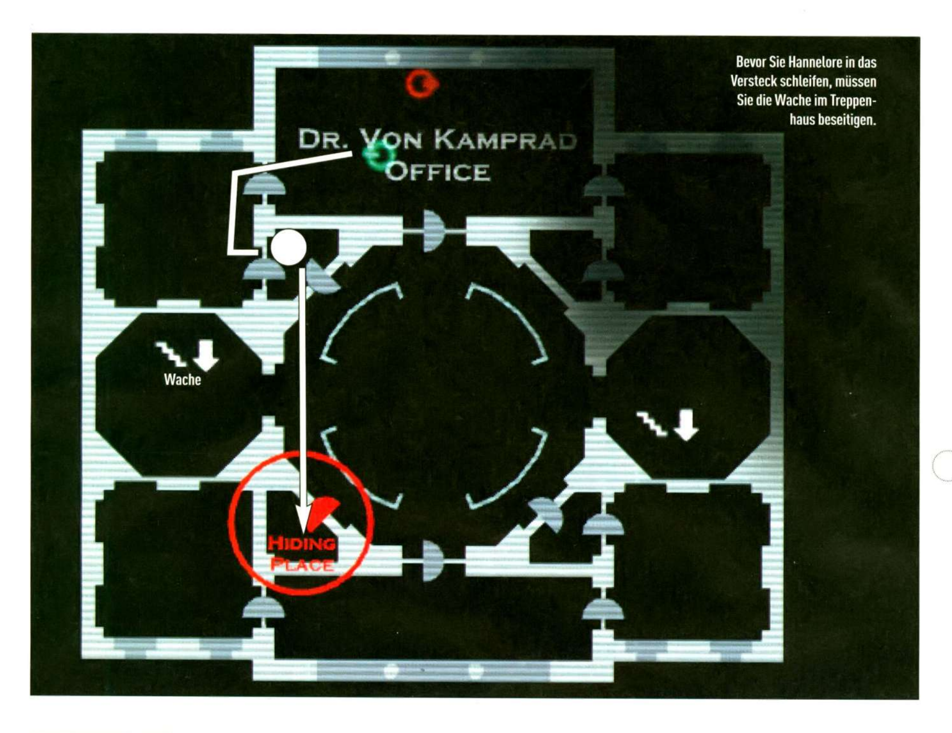
Woher bekomme ich eine Verkleidung?
Die beste Verkleidung ist die eines Patienten. Nachdem Sie durch das Bodengitter geklettert sind, laufen Sie den Gang in Richtung Norden entlang. Achten Sie aber darauf, dass die Wachen und die Patienten Sie nicht sehen. Im letzten Raum liegt ein Patientenkittel.

Wie erledige ich Hannelore?
Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie erdrosseln Sie mit der Klaviersaite oder Sie vergiften sie. Das Gift finden Sie im Lagerraum. Außerdem befindet sich in diesem Raum der Schlüssel für die kleine Kammer, in der Sie die Ärztin verstecken müssen.

Wo ist Hannelore?
Sie befindet sich im obersten Stockwerk der Klinik. Mit Ihrer Tarnung können Sie sämtliche Wachen passieren. Oben angekommen, betreten Sie den Raum, woraufhin Hannelore ein Gespräch beginnt. Das Gift müssen Sie in das Glas auf dem Schreibtisch schütten. Warten Sie aber so lange, bis der Patient den Raum betritt und wieder verlässt.



Verstecken Sie sich in dieser Nische hinter den Kisten. Der rauchende Colonel ist eine leichte Beute.



Bevor Sie Hannelore in das Versteck schleifen, müssen Sie die Wache im Treppenhaus beseitigen.

Wie bringe ich die Ärztin ins Versteck?

Schleifen Sie Hannelore zuerst in den Nebenraum und anschließend in das kleine angrenzende Zimmer. Dort lassen Sie sie erst einmal liegen und kümmern sich um die Wache, die im Treppenhaus steht. Wenn die Luft dann rein ist, bugsieren Sie die Kittelträgerin ins Versteck.

Wie gelange ich zum Ausgang?

Entweder Sie nehmen die gleiche Route wie zu Beginn der Mission oder Sie schleichen sich an den Wachen am Eingang vorbei.

MISSION 19: ENDSTATION KRANKENHAUS

Wie gelange ich zu dem kleinen Tempel?

Schleichen Sie am Strand entlang und verstecken Sie sich hinter dem Kistenstapel. Warten Sie dort so lange, bis die Wache an Ihnen vorbeigegangen ist. Sobald der Wachposten auf dem Schiff in die andere Richtung schaut, setzen Sie Ihren Weg über den Hügel fort. Vor dem Tempel liegt eine Kutte der Kultanhänger.

Wie lenke ich die Krankenschwester ab?

Begeben Sie sich in den zweiten Stock des Hauptgebäudes und betreten Sie eines der Krankenzimmer. Neben dem Bett befindet sich ein Knopf, mit dem Sie die Krankenschwester rufen können. Betätigen Sie ihn, gehen Sie dann zu Dr. Chakrans Büro und knacken Sie die Tür. Im Zimmer nehmen Sie die Gegenstände aus der Kiste und ziehen sich den Arztkittel über.

Wie bereite ich die OP vor?

Fahren Sie in das Untergeschoss und holen Sie sich das Skalpell aus dem Anästhesistenzimmer. Im Generatorraum klettern Sie in den Lüftungsschacht und werfen am Ende des Schachts einen Blick durch die kleinen Öffnungen in der Wand. Wenn Sie den Raum mit den Kultanhängern ausgemacht haben, kehren Sie in den Generatorraum zurück. Legen Sie dort den Schalter um und betreten Sie den OP-Saal. Stellen Sie sich neben den Kult-Anführer und beginnen Sie die Operation. Danach flüchten Sie zurück zum Boot.

MISSION 20: ST. PETERSBURG – DER KREIS SCHLIESST SICH

Wie komme ich unbemerkt an mein Ziel?

Sie brauchen sich nicht die Mühe zu machen, mit dem Scharfschützengewehr zum zweiten Aufnahmepunkt zu schleichen. Die Munition, die Sie dort finden, ist nicht scharf und die Zielperson ist nur ein Pappaufsteller. Erledigen Sie die Wachen beim zweiten Aufnahmepunkt und nehmen Sie ihnen die Pistolen ab. Gehen Sie dann in das Zielgebäude und schalten Sie Nummer 17 aus. Anschließend müssen Sie einigen Kugeln ausweichen, um zur U-Bahn zu gelangen.

MISSION 21: ERLÖSUNG IN GONTRANNO

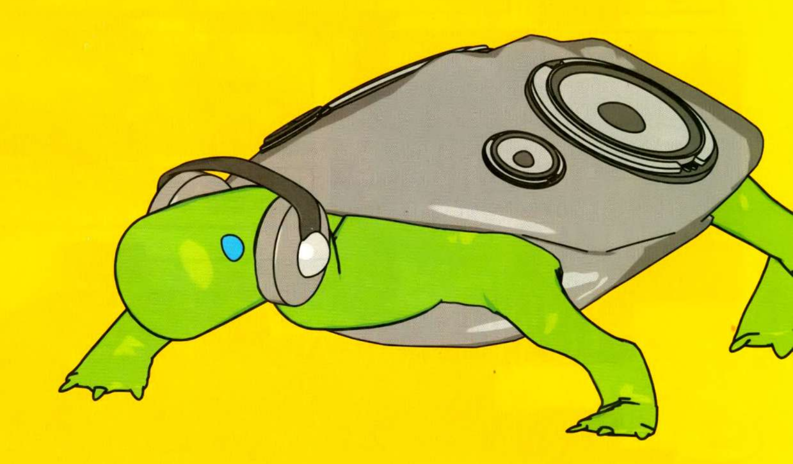
Wie komme ich an eine Waffe?

Versuchen Sie, die patrouillierende Wache im Vorhof mit der Klaviersaite zu eliminieren. Schnappen Sie sich ihre Waffe und kämpfen Sie sich zum Waffenschuppen durch. Nehmen Sie sich zuerst ein Scharfschützengewehr und knallen Sie den Heckenschützen auf der Ruine ab. Bewaffnen Sie sich anschließend mit der MP-5 und der Schrotflinte. Säubern Sie das Gelände und gehen Sie zum Beichtstuhl.

Wie mache ich Sergei alle?

Schießen Sie auf das Herz im Beichtstuhl und heben Sie dann ein Scharfschützengewehr vom Boden auf. Verstecken Sie sich hinter einem Pfeiler und warten Sie, bis Sergei auf der Galerie erscheint. Verpassen Sie ihm einen Kopfschuss und genießen Sie den Abspann. LARS THEUNE

happyhour






PC ACTION
PRÄSENTIERT
Äktschn Män
VS
Prinzregent Gschaftlhuber
TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET
ZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED
WAS BISHER GESCHAH: DER OBER-OBERBAYER FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER TRÄUMT VON EINER WEISSBLAUEN WELT. DIE GANZE ERDE EINE EINZIGE OBER-BAYERISCHE TOURISTENHÖLLE, WEISSWURST FRÜH, MITTAG UND ABENDS, OKTO-BERFEST ÜBERALL FÜR ALLE UND IMMER UND NATÜRLICH ANSICHTSKARTEN BIS ZUM ABWINKEN. SÄMTLICHE EINNAHMEN AUF SEIN KONTO: UND SCHON PASST DIE SACHE MIT DER WELTHERRSCHAFT. WENN, JA WENN DA NICHT ÄKTSCHN MÄN, DIE PC-ACTION-REDAKTION UND REDAKTEUR HESSE WÄREN. DIESER NAME UND DIESE FRISUR SIND FÜR DEN OBERBAYERISCHEN ERZSCHUFT ZUVIEL, VIEL ZUVIEL. ALSO: AUS DEM WEG MIT DEN KRASSEN KOMMENTAREN, KORREKTEN BESPRECHUNGEN UND KONKRETEN HILFEN VON PC ACTION. A-BER WIE? WEISSBIERBOCKSCHAUMKANONE? SCHUHPLATTL-BATTLE? RESI SCHMELZ? RADIOAKTIVE LEDERHOSE? NACH EINER SCHÖNEN MASS UND EINEM RADI WIRD ER KÖNIG, WEIL: TOLLE IDEE GEHABT: HESSE MIT WEISSBIERBOCKSCHAUM BETÄUBEN. RED. INS KOMA BOMBEN, DANN VER-WURSTEN. HESSE IN OBERBAYERISCHE TOURISTENHÖLLE ENTFÜHREN. DORT AUF HOHER TEMPERATUR BIS ZUM ST. NIMMERLEINSTAG SCHMOREN LASSEN. DERWEIL WELTHERRSCHAFT VERKÜNDEN UND DIE GESAMTE ERDE AUF NEUSCHWANSTEINIGSTE VERSCHLIMMBESSERN. SPÄTER: ALL BAJUWARISIEREN, SUPERGALAXIS-HERRSCHER IN WEISSBLAU SEIN. EINE SCHLIMME VOR-STELLUNG DAS. GUT NUR, DASS...
ABER SEHEN SIE SELBST:
KRASS!
BEIM REGELMÄSSIGEN BESUCH IN DER PC-ACTION-REDAKTION STELLT ÄKTSCHN MÄN SCHON NACH WENIGEN SEKUNDEN DAS UNGLAUBLICHE FEST: DIE REDAKTION FEHLT, HESSE FEHLT GAR UNENTSCHUL-DIGT. ÜBERALL NUR SCHAUM. EINE ADHOC-ANALYSE DER EKTOPLASMATISCHEN SUBSTANZ FÜRTH DEN SUPERSTEN ALLER SUPERHELDEN SCHNELL AUF DIE SPUR VON FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER.
KONKRET!
SCHNARZ!
KRASS!
KRAASSS!
AB DIE POST NACH OBERJAMMERGAU, WO GSCHAFTLHUBER IM GOLDE-NEN HIRSCHEN HESSE SCHMOREN LÄSST UND UNSCHULDIGE REDAKTEURE VERWEISSWURSTET.
SCHNARZ!
SCHNARZ!
NIMM MICH!
NIMM...
BRONZ!
BOOM
CRACK!
BRONZ!
BRAT!
BRAT!
BRONZ!
BRONZ!
BRONZ!
BRAT!
NIMM...
CRACK!
CRAC
BOOM
GNIIZ
GNIIZ!
UNTERDESSEN IM GASTHAUS...
GSCHAFTLHUBER FLUCHT SICH DIE SCHWARZE SEELE AUS DEM LEIB. DERWEIL WIRDS FÜR HESSE LANGSAM RICHTIG HAARIG: HEAVY ROTATION AUF DEM HENDL-GRILL STEHT AUF DEM PROGRAMM.
SINSCH



NACH DEN RESI SCHMELZIS SCHICKT DER PRINZREGENT SEINE SCHUHPLATTLBATTLER INS FELD.
BRAT!
CRACK!
A PÄCKLE SCHELLN IS SCHNELL AUFGMACHT.
ER MEINT: JETZT GIBT'S WAS AUF'S MAUL.
CRACK!
WAHNSINN
GSCHAFTLHUBER ÜBERSCHREITET DIE GRENZE ZUM WAHNSINN. ZEIT FÜR SEINEN LETZTEN TRUMPF: DIE TODESMÄSSIGE FREIBIERKANONE.
BRONZ!
FLITZSCH!
RÜLPS!!
DANK ADVANCED B.A.U.C.H.-TECHNOLOGIE MACHT UNSER DURSTIGER HELD DIE 12-HEKTOLITER-BOMBE EASY UNSCHÄDLICH.
! !? ?!?
FRANZ-XAVER GSCHAFTLHUBER AM ENDE? WIRD DIE ZEIT ABER REICHEN, UM DIE RED. ZU RETTEN? WAS IST MIT DER VERSPROCHENEN LEDERHOSE? UND WERDEN DIE JAPANISCHEN TOURISTEN DIE GEPANSCHTEN WEISSWÜRSTE TATSÄCHLICH VERSPEISEN?
!
KRASS!
TSCHUNG!
O'ZAPFT IS!
GEGEN DAS ZAPFZEUG DES TODES HAT DER PRINZREGENT: NULL CHANCE. KEIN WUNDER, DASS ES BALD SCHON ZU RÜHRENDEN BEFREIUNGSSZENEN KOMMT.
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED. SCHENKT IHNEN UND UNS DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET – DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.
PC ACTION
10/2002 € 4,99
SCHIEB'S DIR REIN!
DVD
TOP-DEMOS:
UT 2003
STRONGHOLD 2
GOTHIC 2
BATTLEFIELD 1942
SPIELETIPPS: BATTLEFIELD 1942 · MAFIA · DAS DING · U. V. M.
PC ACTION
€ 2,99
UT 2003
HIT MAN 2
NEUES DESIGN.
KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.
PLUS DVD NUR 4,99!
POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99!
ZEIT ZUM DURCHATMEN, ZEIT MAL WIEDER MENSCH ZU SEIN, ZEIT FÜR GARTENARBEIT, ZEIT FÜR DEN AUSGIEBIGEN AUSTAUSCH VON KÖRPERSÄFTEN – ABER NICHT FÜR LANGE. IRGENDWO DA DRAUSSEN, IN DER KALTEN, GRAUSAMEN WELT WARTET SCHON DER NÄCHSTE ERZBÖSEWICHT AUF UNSERE STRAHLENDEN HELDEN........ KURZE PAUSE: WERBUNG.
supertext

HARDWARE



Der U.S.S. Enterprise NCC-1701E hat man nicht nur das Steuer, sondern auch den Hebel für den Warp-Antrieb und die Gaspedale geklaut.

SL-6690 4in1 Force Feedback Racing Wheel

Zubehör | Interact präsentiert das erste Force-Feedback-Lenkrad, das Sie per USB-Anschluss und Adapter nicht nur an den PC, sondern auch an die PlayStation 2, Nintendos GameCube und die Xbox anschließen können. Beim Design hat sich der Hersteller offenbar an alten Geräten der Marke Speedlink orientiert. Die Werbetrommel für das Gerät rührt der Carrera-Cup-Nachwuchsfahrer Pierre Kaffer. Ab November ist das Multifunktions-Lenkrad für 75 Euro im Handel erhältlich.
Info: Interact, 01805-125133 (www.speed-link.com)



MSI MX440 VTD8X

Grafik | Für 149 Euro bietet MSI eine runderneuerte Geforce4 MX an. Ihr Grafikchip basiert auf dem neuen NV18-Chip von Nvidia und beherrscht nun auch den Datenübertragungsmodus AGP 8x. Die Taktfrequenzen der MX440 VTD8X liegen zwischen denen der alten MX-440 und MX-460: Ihr Chiptakt liegt bei 275 MHz, der hochwertige BGA-Speicher ist effektiv mit 513 MHz getaktet. Für MX-Platinen unüblich ist der DVI-Ausgang. Darüber hinaus spendiert MSI der Karte noch einen TV-Eingang und die drei PC-Spiele *Morrowind, Ghost Recon* und *Duke Nukem: Manhattan Project*.
Info: MSI, 069-408930 (www.msi-computer.de)

Creative Inspire 2.1 Digital 2800

Sound | Für ein Stereo-Boxensystem mit Subwoofer sind acht Watt pro Satellit und 22 Watt für die Bassbox eine Menge. Das Inspire 2.1 Digital 2800 besitzt untypischerweise einen digitalen Koaxial-Eingang und zwei analoge Eingänge. Sehr bequem: die Kabelfernbedienung zur Steuerung von Bass und Lautstärke. Der Preis des 2800 liegt bei stolzen 129 Euro.
Info: Creative, 00353-14380000 (www.soundblaster.com)



Hier sehen wir die erste Designstudie zum Helm von Darth Vader – und zwei Versionen, die ihm zu klein waren.



BESSERWISSER
BERND HOLTMANN ÜBER TRAININGSLAG(G)ER



Orks sind fürchterlich hässlich, aber wem sagen wir das?

Lange Leitung

Ich hasse Modems! Okay, nur solche, die auch für Onlinespiele verwendet werden. Warum? Gestern habe ich mit drei Clankollegen ein 4on4-Match *Warcraft 3* gewagt. Während wir alle über schnelle DSL-Leitungen verfügen, hatte einer der Gegner anscheinend nur einen Modemanschluss. Das Ergebnis: Alle zehn Sekunden unterbrach das Spiel kurz, um sich neu zu synchronisieren. Ich wusste nicht, dass meine Nerven so schnell blank liegen können. Mein Fazit: DSL ist super, ich kann ohne DSL nicht mehr leben, das merke ich bei Onlinespielen immer wieder. Ganz gleich ob *UT 2003, Battlefield 1942* oder *Warcraft 3* – die Pings sind super und die Downloadraten spitze. Ach ja – Onlinespieler sollten die Finger vom Angebot von T-Online lassen. Dort werden actionlastige Onlinespiele durch den hohen Ping schon fast unspielbar. Schauen Sie sich besser nach einem Anbieter um, der DSL ohne die Interleave-Bremse anbietet.

Terratec Geforce4-Grafikkarten



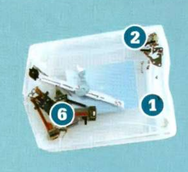
Fett: schwarzer PC-Lüfter mit Grafikchip.

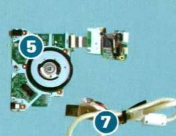
Grafik | Wir waren überrascht, als die Soundkarten-Spezialisten von Terratec kurz vor Redaktionsschluss vorbeischauten, um uns neue Produkte vorzustellen: Grafikkarten. Unter dem Namen „Mystify" produziert man vier Platinen auf Basis der bisherigen Geforce4-Chips MX-420, MX-440, Ti-4200 und Ti-4600. Die Preise liegen zwischen 100 und 380 Euro. Die Geforce4 Ti-4200 kostet 200 Euro, besitzt einen DVI- und TV-Ausgang und wird mit Treibern und DVD-Software geliefert.
Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)

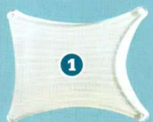
WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun ...

Diskettenlaufwerke sind nur noch für wenige PC-Anwender der einzige Weg, Daten von einem PC zum anderen zu transportieren. Wir haben das Plastikgehäuse (1) eines USB-Laufwerkes einmal vom technischen Innenleben getrennt. Drin steckte ein kleiner Metallkasten, an dem wir zunächst alle Schrauben (2) lösten. Mit einem Schlitz-Schraubenzieher konnten wir das Metallgehäuse (3) schließlich loshebeln und seinen Inhalt freilegen. Als Erstes fiel uns der graue Diskettenschlitten (4) auf – auf seiner Rückseite befand sich die Steuerungsplatine (5), Motor und der Schreib- und -Lesekopf sowie Zusatzmechanik (6). Das USB-Kabel (7) haben wir zuletzt demontiert.









MATERIALWERT:

1. Plastikgehäuse: ca. € 0,30
2. Schrauben: ca. € 0,10
3. Metallgehäuse: ca. € 0,90
4. Metallschlitten: ca. € 0,90
5. Steuerungsplatine und Motor: ca. € 3,-
6. Schreib- und Lesekopf: ca. € 2,-
7. USB-Kabel: ca. € 0,30





Originalwert: ca. € 20,-; Materialwert: € 7,50

XA3021 2.1-Speaker

Altec Lansing tarnt sein neues Boxensystem als Mikrofon-Duett und dicken Torpedo.



Sound | Die alten Hasen von Altec Lansing bauen mit dem 2.1-Soundsystem XA3021 ein Boxensystem mit rund 40 Watt Effektivleistung. Es besitzt drei Equalizer-Einstellungen mit den Namen „TV", „Gaming" und „Max Bass". Die sollen zusammen mit der Kabelfernbedienung für optimalen Klang in allen Situationen sorgen. An der Fernbedienung finden sich ferner zwei Kopfhöreranschlüsse. Das XA3021 Gaming Theater wird 119 Euro kosten und ab Oktober im gut sortierten Fachhandel erhältlich sein.
Info: Altec Lansing, 06181-98 36320 (www.alteclansing.de)

Fang die Maus!

Bigben Interactive und PC ACTION verschenken vier ultimative Hilfspakete für jeden Ego-Shooter! In jedem der Pakete befindet sich eine Razer Boomslang 2000 (Preis: je 69,99 Euro) und ein Mouseboard Razer Large Attack V-1 (Preis: je 17,99 Euro). Die Maus arbeitet mit einer Kugel und ist durch ihre Auflösung von 2.000 dpi viel genauer als ihre optischen Kollegen. Wenn Sie ein solches Paket gewinnen wollen, schicken Sie uns eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Stichwort: Razer-Paket, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder eine Mail mit dem gleichen Betreff an gewinnspiel@pcaction.de. **Einsendeschluss ist der 7. Oktober 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

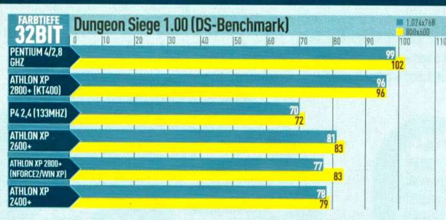


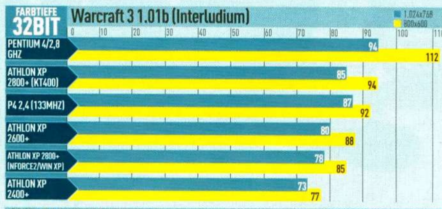
Seit Klaus Lage keinen Erfolg mehr hat, wirkt er irgendwie aggressiv. Foto: action press

Der „Hammer" kommt noch!

Zwischenzeitlich bringt AMD den Athlon XP 2800+. Anfang Oktober wurde er vorgestellt und PC ACTION hat ihn mit einem der ersten Nforce2-Boards getestet.

LEISTUNG: ATHLON XP





SPIELBARKEITSGRENZEN:	
0 - 20	SCHLECHT SPIELBAR
21 - 30	BEDINGT SPIELBAR
31 - 110	FLÜSSIG SPIELBAR

Settings: Geforce4 Ti-4600, Detonator 29.42, 256 MB DDR-SDRAM/RDRAM, Windows 98 SE, VIA 4in1 4.42

Die Leistungsdifferenz bei Warcraft 3 fällt zwischen dem Athlon XP 2800+ und dem Pentium 4 mit 2,8 GHz gering aus. Die Modelle 2400+ und 2600+ hinken aufgrund des niedrigeren FSB etwas hinterher. Die gemessenen Werte des Athlon XP 2800+ mit Nforce2-Platine sind im Dungeon-Siege-Benchmark mal gut, mal schlecht. Vermutlich liegt das am Speichermanagement des Spiels und Windows XP.

Es war nicht einfach für AMD im vergangenen halben Jahr. Der zuletzt vorgestellte Athlon XP 2200+ war lediglich eine leicht aktualisierte Version des Vorgänger-Chips mit dem Palomino-Kern. Noch härter kam es für die Kalifornier vor kurzem, als die Veröffentlichung ihres ersten 64-Bit-Prozessors mit dem Codenamen „Hammer" auf die erste Jahreshälfte 2003 verschoben werden musste. Ursprünglich geplant war vorher das 4. Quartal 2002. Aber nach einem Tal geht es bekanntlich wieder bergauf – und so hat AMD den Thoroughbred-Kern (T-Bred) überarbeitet und schraubt die Taktfrequenzen noch mal in die Höhe. Die Modellnamen der neuen Prozessoren heißen 2400+, 2600+ und 2800+, während ihre Taktfrequenzen bei 2.000 MHz, 2.133 MHz und 2.266 MHz liegen. Im Inneren der Prozessoren arbeitet der überarbeitete Chipkern T-Bred B. Allerdings betragen die Taktsprünge zwischen den einzelnen Modellen nun 133 MHz und nicht wie bisher 66 MHz. Außerdem hat man bei AMD endlich auf die massive Erhöhung des Frontside-Bustaktes (FSB) des Intel Pentium 4 (533 MHz effektiv) reagiert und bietet mit dem neuen Spitzenprozessor Athlon XP 2800+ einen Chip an, dessen FSB mit 166 MHz arbeitet (333 MHz effektiv; durch Double Data Rate). Was bringt der schnellere FSB genau? Bei besonders leistungsstarken Prozessoren wie dem 2800+ oder P4 mit 2,8 GHz sorgt er dafür, dass der Datenfluss und damit die Rechenleistung nicht unnötig ausgebremst wird. Wenn Sie auf einem SockelA-Mainboard mit dem neuen Athlon XP beispielsweise PC333-Speicher verwenden, laufen Frontside-Bus

und Speicher parallel mit 166 MHz Taktfrequenz. Der Nforce2-Chipsatz von Nvidia ist laut AMD die beste Prozessorheimat für die CPU-Debütanten. Warum, ist klar: Der Chipsatz unterstützt neben dem höheren FSB auch AGP 8X und inoffiziell sogar den technisch noch nicht spezifizierten PC400-Speicher.

MEHR KOSTET MEHR

Bei unserem damaligen Test des Athlon XP 2200+ waren wir über das geringe Übertaktungspotenzial überrascht. Selbst als wir die Taktfrequenz nur geringfügig erhöhten, wurde das Testsystem instabil. Wie kann es sein, dass AMD auf Basis des gleichen Chipkerns einen Prozessor auf den Markt bringen kann, der immerhin 366 MHz schneller rechnet als noch der XP 2200+? Verwechseln Sie die beiden Modelle nicht, denn auch hier steckt der Teufel im Detail: Für die neue Athlon-XP-Serie hat AMD den Produktionsprozess nämlich etwas ausgeweitet und den bisher acht Leiterschichten (Layer) eine hinzugefügt, während Intel mit sechs auskommt. Warum war die Erweiterung für den neuen Athlon nötig? Hätte man den Schritt nicht unternommen, hätte man längere Leiterbahnen verbauen müssen – was die Rechenperformance natürlich stark bremst. Ein Taktsignal bräuchte für Datenübermittlung einfach länger. Die Kosten für den kosmetischen Eingriff sind allerdings relativ gering. AMD fertigt den Kern in der 0,13-Mikrometer-Technik (sehr klein), wodurch die zusätzlichen 80 Quadratmillimeter für die Schicht recht klein ausfallen. Damit Kunden die neuen und alten Athlon-XPs nicht verwechseln, hat AMD die Neulinge mit dem Buchstaben „B" versehen, während die alte Garde ein „A" hinter dem Namen enthält.

RECHENSCHIEBEREI

Es dürfte mittlerweile bekannt sein: Der Name eines Athlon XP ist nicht mit seiner tatsächlichen Taktfrequenz gleichzusetzen. Das bei der Namensgebung eingesetzte Model-Rating hat AMD mit den neuen Prozessoren nun ebenfalls verändert. Statt wie zu erwarten mit 1.933 MHz an den Start zu gehen, rechnet der neue „2400+" jetzt mit 2.000 MHz (siehe auch Tabelle). Wenn man das alte Rating konsequent weitergeführt hätte, müsste der 2400er um 133 MHz höher auf 1.933 MHz getaktet sein.

DEVOT ODER DOMINANT

Gut geschlagen hat sich die neue CPU bei den Spiele-Benchmarks. AMDs neuer Rechenhengst kommt sehr nah an die Leistung von Intels wuchtigem Pentium 4 mit 2,8 GHz heran. Beim *Unreal 2003*-Performance-Test wird es besonders eng, da in diesem Fall nicht die CPU, sondern die Grafikkarte im wahrsten Sinne des Wortes den Takt angibt. Nur wenige Bilder pro Sekunde (fps) trennen den AMD von Intels Paradepferd. Während der Vorsprung des Pentium 4 mit 2,8 GHz gegenüber dem 2800+ bei *Jedi Knight 2* neun Prozent beträgt, bringt die Intel-Ikone bei *Warcraft 3* stolze 19 Prozent mehr Leistung. Berücksichtigt man die reale Taktfrequenz der AMD-CPU mit 2.266 MHz sowie den 166-MHz Frontside-Bus und stellt die brachialen 2.800 MHz und 533 MHz FSB von Intel dagegen, hat AMD bei der Effizienz pro Takt allerdings die Nase meilenweit voraus.

DIE TECHNIK MACHT'S

Erst kurz vor Redaktionsschluss traf der Athlon XP mit Nforce2-Platine ein und bisher gab es noch keine Treiber von Nvidia für Windows 9x. Deshalb mussten wir AMDs Nforce2-System unter XP testen. Der Nforce2 sieht wegen des Performance-Verlustes durch Windows XP nicht ganz so gut aus wie die Chipsätze der Konkurrenz. Das bestätigen auch unsere Leistungstests; so läuft *Dungeon Siege* unter XP etwa zehn Prozent langsamer als unter 98, da das Zusammenspiel des Speichermanagements von Spiel und Betriebssystem nicht optimal ist. Indes scheint der Nforce2 als PC-Basis etwas runder zu laufen, als die VIA KT400-Mainboards. Das Gefühl hatten wir im Dungeon-Siege-Test, in dem Nachladezeiten minimal geringer schienen. In hohen Auflösungen setzte sich das Nvidia-System sogar gegen die beste KT333-Platine durch. Die zwei CPUs 2400+ und 2600+ sind natürlich etwas langsamer, aber die Benchmarkwerte sprechen eine deutliche Sprache: der 133 MHz FSB reicht den Hochleistungsprozessoren einfach nicht mehr.

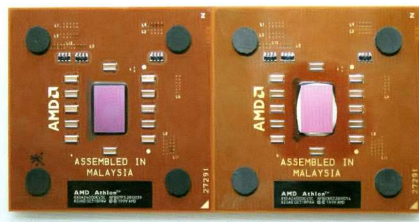
UNSER FAZIT

AMD mischt wieder im oberen Leistungsbereich mit. Lange Zeit hat Intel mit immer schnelleren Prozessoren die Benchmarks angeführt. Mit den neuen XP-Athlons schrumpft Intels Vorsprung in Zukunft wohl wieder. Eine große Rolle wird dabei auch der Erfolg der Nforce2-Mainboards spielen - und natürlich deren Treiberqualität unter Windows 9x. Für uns sieht es so aus, als wenn die neue Plattform den VIA-Chipsätzen eine gute Konkurrenz ist.

OLIVER HAAKE / SASCHA-A. PILLING



Unter dem Brummkreisel hier thront der Nforce2-Chipsatz von Nvidia.



Der neue Athlon XP: Braun wie eh und je, sitzt aber gut und soll Hardwarefreaks antörnen. Damit kann AMD endlich das große Performance-Loch zum P4 schließen.

DIE PREIS-LEISTUNG-FRAGE

Pentium oder doch Athlon? Für die einen ist es eine Glaubensfrage. Andere richten sich beim CPU-Kauf einfach nach dem Verhältnis zwischen Preis und Leistung.

Prozessor	Frequenz	Handels-Preis**	Preis-Leistung
Pentium 4 2,8 GHz	2.800 MHz	ca. 640,-	Mangelhaft
Pentium 4 2,53 GHz	2.533 MHz	ca. 325,-	Ausreichend
Pentium 4 2,40 GHz	2.400 MHz	ca. 245,-	Befriedigend
Pentium 4 2,26 GHz	2.260 MHz	ca. 270,-	Ausreichend
Pentium 4 2,20 GHz	2.200 MHz	ca. 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2800+	2.266 MHz	noch unbekannt	noch unbekannt
Athlon XP 2600+	2,133 MHz	ca. 360,-	Ausreichend
Athlon XP 2400+	2.000 MHz	ca. 240,-	Ausreichend
Athlon XP 2200+	1.800 MHz	ca. 175,-	Befriedigend
Athlon XP 2000+	1,667 MHz	ca. 140,-	Gut
Athlon XP 1800+	1.500 MHz	ca. 84,-	Sehr gut

Der Pentium 4 bietet nicht so viel Rechenleistung pro Euro, wie der Athlon-XP bis Modell 2000+. Die Top-Produkte beider Firmen sind zwar schnell, aber noch zu teuer.

Kleiner, aber feiner!

Mit PCs ist es wie mit Handys: Die Zwergen-Versionen sehen zwar super aus, trotzdem haben sie immer einen oder mehrere Nachteile. Bis jetzt ...



LAN-Party-Jünger brauchen sich nie mehr einen Bruch zu heben – entweder sie greifen zu dem kleinen X-PC oder zu einem federleichten Aluminiumgehäuse.

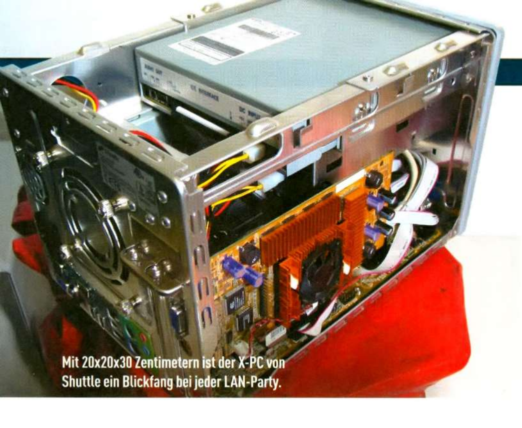
Du hängst zu viel vor der Kiste! Geh doch mal raus!" Sie kennen diese Sprüche? Sicherlich von der Mutter oder der (mittlerweile Ex-)Lebensabschnittsgefährtin, oder? Was liegt bei einer so netten Aufforderung näher, als den PC unter den Arm zu klemmen und auf eine LAN-Party zu fahren? Sich mal ein Wochenende komplett ausklinken und den Freunden bei *Warcraft 3*, *Battlefield 1942* oder *Unreal Tournament 2003* mal so richtig eins draufzugeben – herrlich. LAN-Partys sind mittlerweile aber mehr als nur ein Treffen mit Gleichgesinnten, hier wird auch der PC zur Schau gestellt. Frei nach dem Motto „Zeig mir deinen PC und ich sag dir, wer du bist!" ist der Rechner im vergangenen Jahr zum persönlichen Aushängeschild geworden. Andere Leute tunen ihr Auto, Zocker den PC. Wir haben eine coole Alternative zu den riesigen Tower-Gehäusen entdeckt – und die passt sogar in einen Rucksack. Ob der Kleine es mit den Großen aufnehmen kann?

KLEIN, ABER OHO

Als Basis für den PC haben wir ein so genanntes Barebone gewählt – ein extrem kleines PC-Gehäuse, das bereits mit einem speziell gefertigten Mainboard und einem Netzteil geliefert wird. Das Mainboard im Shuttle XPC SS51G unterstützt Pentium-4-Prozessoren (Sockel 478), DDR-Hauptspeicher bis zu DDR333 und ist ein wahrer Multimedia-Künstler. Neben einer integrierten 10/100-MBit-Netzwerkkarte hat die Hauptplatine einen 5.1-Soundchip sowie USB 2.0 im Gepäck. Sehr lässig: Die wichtigsten Anschlüsse befinden sich vorne und hinten am Gerät – es ist also kein Problem, für eine Partie *Counter-Strike* das Headset, USB-2.0-Zubehör oder sogar Firewire-Hardware an der Front anzustecken. Alte PS2-Geräte finden lediglich hinten am Aluminium-Gehäuse Anschluss.

DIE PROZESSOR-WAHL

Intel hat uns zum Test einen neuen Pentium 4 mit 2.533 MHz Taktfrequenz und 533 MHz Frontside-Bus zur Verfügung gestellt. Der Einbau gestaltete sich allerdings etwas umständlich, da der CPU-Kühler über eine so genannte Heatpipe mit dem Gehäuse verschraubt ist.


Mit 20x20x30 Zentimetern ist der X-PC von Shuttle ein Blickfang bei jeder LAN-Party.

Dabei wird die Abwärme über eine Flüssigkeit an kleine Lamellen weitergeleitet, die vor dem Gehäuselüfter thronen. Die gekühlte Flüssigkeit fließt dann durch eine andere Leitung wieder zurück zum heißen Hauptprozessor, wo sich der Vorgang wiederholt.

DIE GRAFIKFRAGE

Damit der Aluminium-David auch gegen die riesigen Blech-Goliaths bestehen kann, ist die Wahl der Grafikkarte besonders wichtig. Wir haben uns für die V8420S/TD von Asus entschieden. Mit 240 Euro Anschaffungskosten ist die Karte ein guter Kompromiss aus Preis und Leistung. Die Geforce4-Ti-4200-Platine setzt zwar noch auf den NV17-Chipkern, basiert aber auf dem Layout des großen Platinenbruders Ti-4600. Als Hauptspeicher verwendet der Hersteller 128 MByte erstklassigen Speicher mit nur 3,3 Nanosekunden Zugriffszeit. Das Ergebnis: Die Platine läuft schneller als gleichwertige Platinen. Ihr Chiptakt liegt bei 260 MHz, der DDR-Speicher wird sogar mit 275 MHz angesprochen. Für *Unreal Tournament 2003* auf jeden Fall eine gute Wahl!

„IST DAS NIEDLICH!"

Im Praxistest erwies sich das ganze System nicht nur als äußerst leistungsfähig, sondern auch als überraschend stabil – wie ein PC im Tower-Gehäuse! Die ungewöhnliche Heatpipe-Kühlung des Prozessors arbeitet auch im Dauertest sehr zuverlässig, was den komplizierten Einbau rechtfertigt. Auch die Lautstärke des Spiele-Kästchens hält sich in Grenzen. Lediglich der kleine Netzteil-Lüfter surrt laut. Das Fazit: Der XPC SS51G ist für rund 360 Euro ein lohnenswerter Ersatz für die riesigen Tower-Gehäuse. Wenn man davon ausgeht, dass Letzteres mit Netzteil rund 100 Euro kostet und trotzdem noch Mainboard und CPU-Kühler fehlen, ist der Shuttle-XPC ein Spitzenangebot.

CASEMODDING – WAS IST DAS?

Wer sich von seinem alten PC nicht trennen möchte, der legt mit Dremel, Plastikscheibe und Leuchtröhren eben selbst Hand an. Nicht-Handwerker können das auch einfacher haben und sich für den Preis des XPC eine neue, edle Aluminium-Karosserie kaufen. Das Lian Li PC-6099B besitzt vier Gehäuselüfter, zwei nach vorn durchgeschliffene USB-Anschlüsse, eine Thermometer-Anzeige, Leuchtdioden und eine transparente Seitentür. Damit wird das silberne PC-Gerüst zum Traum aller PC-Spieler. Auch wenn der Preis des PC-6099B mit rund 350 Euro nicht von Pappe ist, lohnt sich die Anschaffung für das federleichte Gehäuse allemal. Die vielen „Sieht das geil aus"-Kommentare bei der nächsten LAN lassen Sie den Preis hoffentlich schnell vergessen.

BERND HOLTMANN



Schnapp dir den!

Weil wir so unglaublich nett sind, verlosen wir nicht nur den Shuttle XPC, sondern legen die folgenden Komponenten gleich mit drauf:

- Intel Pentium 4 2.533 MHz (533 MHz)
- Memory Solutions 512 MByte DDR333
- Asus V8420S/TD (Geforce4 Ti-4200)
- Maxtor Fireball 3 (30 Gigabyte, UDMS/133)
- CyberDrive DM 168D (DVD-Laufwerk)
- Microsoft Windows XP Professional

Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Stichwort: Shuttle X-PC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC ACTION mit Ausnahme der Mitarbeiter von Microsoft, Shuttle, Intel, Maxtor, CyberDrive, Asus und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 11. November 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

intel inside pentium 4





MemorySolutioN

ALLES, WAS DU BRAUCHST!

Was sollten Sie für eine mehrtägige LAN-Party einpacken?

Headset | Mit eingebautem Mikro und Kommunikationssoftware (www.rogerwilco.com, www.teamspeak.org, www.battlecom.org) können sich Team-Mitglieder untereinander absprechen. Gutes Komplettangebot: Microsoft GameVoice, rund 40 Euro.

Chips | Nur mit viel Nervennahrung kommt Stimmung auf wie beim WM-Endspiel.

Koffein | In den frühen Morgenstunden fegen Kaffee, Coke oder Red Bull die Morgenmüdigkeit beiseite.

Alkohol | Keine gute Wahl für PC-Spieler – macht träge, unkonzentriert und lenkt ab.

Sitzkissen | Wenn Sie schon mehrere Stunden vor dem PC hocken, sollten Sie es sich wenigstens so bequem wie möglich machen.

Essenslieferanten | Nur wer mehrere Menükarten zur Hand hat, macht alle Party-Teilnehmer glücklich.

Stabiler Monitoruntersteller | Wenn Sie geradeaus gucken, sollten Sie den oberen Rand der Monitorfläche sehen. Das Ergebnis: keine Nackenstarre am nächsten Tag.

Spiele | Nur mit mehr als einem PC-Spiel macht eine LAN-Party richtig Spaß. Denken Sie daran, dass nicht jeder acht Stunden lang *Warcraft 3* oder *Counter-Strike* spielen möchte. Deshalb: besser vorher mit allen Teilnehmern absprechen.

Frischluft | Alle 120 Minuten sollten Sie Ihren Lungen etwas Sauerstoff gönnen und das Zimmer durchlüften. Das beugt Kopfschmerzen und Müdigkeit vor.



Prinzessin Leia glänzt mit einer neuen Haarpracht – der zusätzliche Surround-Stirn-Dutt ist im Herbst der absolute Kracher.

Wer fühlen will, muss hören!

Wer ein Spiel „realistisch erleben" will, braucht eine ordentliche Soundkarte. Wir haben neben der Audigy 2 fünf weitere Surround-Platinen getestet, die tüchtig auf die Ohren geben.

Lange Zeit war es beim Thema Soundkarten so ruhig wie in Westerwelles Wahlkampf-Zentrale nach der Bundestagswahl. Auf der Suche nach immer mehr Kilohertz-Werten, besserer Klangqualität und neuen Audio-Features haben die Platinenschrauber nach 5.1-Klang jetzt endlich ein neues Steckenpferd: Dolby Digital EX. Wir haben einige Platinen der alten 5.1-Riege mit den neuen 6.1/7.1-Soundkarten verglichen. Als Leistungstest wählten wir die Demo des Ego-Shooters *Unreal Tournament 2003*, weil es dort mehrere Benchmark-Szenarien gibt, die besonders gut für Soundtests geeignet sind. Die so genannten Bot-Matches werden zum Beispiel in Echtzeit berechnet und erzeugen so ergebnisabhängige Soundeffekte. Damit haben wir endlich die Möglichkeit, die Leistungsbeeinträchtigung von 3D-Sound durch einen realen Spielebenchmark zu testen.

BILLIG IST NICHT IMMER GUT

Die Asound Soundkarte 6-Kanal von Alternate ist die günstigste Platine im Test. Für sie wurde der weit verbreitete CMI8738/PCI-6ch-LX-Soundchip eingespannt, mit dem die Karte 5.1-Sound dekodieren kann. Der benötigte Software-Dekoder liegt in Form einer veralteten WinDVD-Version bei und ist abgesehen von den Treibern die einzige Zugabe zur nackten Karte. Über die Treiber können Sie nicht mehr als das Nötigste einstellen – die integrierte Steuersoftware der Karte lässt zum Beispiel nur zu, die Lautstärke der verschiedenen Kanäle zu regeln. Ein Vorteil für PC-Einsteiger: Unter Windows XP wird die Karte gleich erkannt und sofort eingerichtet. Eigene Treiber sind damit also unnötig. Der Klang der Asound-Karte war vergleichsweise schwach. Im Softwaremodus lieferte Sie nur mittelmäßige Werte und Klang. Als wir bei *Unreal Tournament 2003* den Modus „Hardware 3D Audio+EAX" aktivierten, passierte leider gar nichts. Die Karte lieferte die gleichen Leistungswerte und den gleichen Klang. Da mittlerweile fast jedes Spiel 3D-Sound unterstützt, ist die Karte also nicht zu empfehlen.

„Es macht BOOOM und ich kann es anfassen!" Die Bots in Unreal Tournament 2003 haben ihre ganz eigene Definition von Hardware.

DER VORLÄUFER IST DOCH BESSER?

Die Muse 5.1 DVD von Hercules ist fast baugleich mit der Asound, verwendet den gleichen Soundchip, die gleichen Anschlüsse und auch die gleiche Softwaresteuerung. Allerdings kann Hercules auf der Ausstattungsseite punkten, denn zum Lieferumfang gehört die aktuelle Version von Power DVD 4.0, deren Neuwert bei 35 Euro liegt. Immerhin. Das Klangerlebnis fiel gleich aus, die Wertung aufgrund der Ausstattung nicht.

EINER GEHT NOCH!

Aus der Fabrik der Klon-Krieger kommt auch die Typhoon Acoustic 6. Diese besitzt wiederum das gleiche Platinenlayout und den CMI-8738-Chip. Ihre einzige Besonderheit ist ein separates Slotblech, auf dem sich koaxiale und digitale Ein- und Ausgänge befinden. Sehr nützlich sind die Anschlusskabel, die Typhoon für die Anschlüsse beigelegt hat. Außer den Treibern und dem 5.1-Software-DVD-Player bietet die Acoustic 6 aber kaum Neues.

DIE REINE MUSIKERFREUDE

Die DMX 6fire LT von Terratec ist dank ihrer hochwertigen 24-Bit/96-kHz-Wandlerbausteine besonders für Musiker und Audiophile interessant. Neben drei analogen Ausgängen für die 5.1-Wiedergabe gibt es optische sowie digitale Ein- und Ausgänge. Das Softwarepaket der Karte kann sich sehen lassen. Die sehr gute Steuerungssoftware wird von der Vollversion PowerDVD 3.0 und vielen nützlichen Sound-Programmen begleitet. Leistungtechnisch

WAS HEISST DAS?

EAX und A3D
3D-Soundbibliotheken, mit denen sich räumliche Klangwelten gestalten lassen

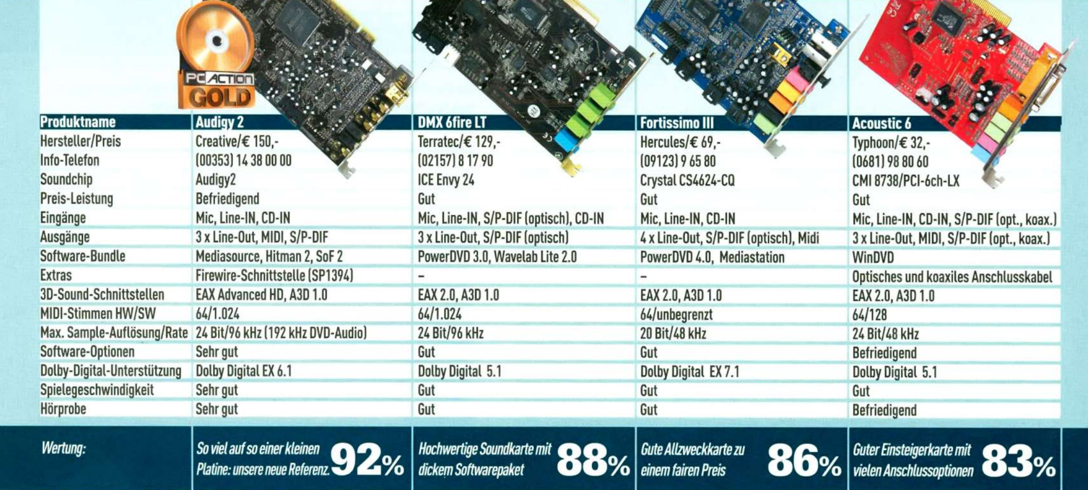
S/P-DIF
Sony/Philips Digital Interface, Standardschnittstelle zur Übertragung digitaler Audiodaten

Live!-Ware
Steuerungssoftware von Creative für die auslaufende SB-Live!-Soundkartenserie

Dolby Digital
Qualitativ hochwertiger Sechskanal-Soundstandard, der vor allem für DVDs verwendet wird

Dolby Digital EX
Erweiterung auf 6.1-Kanäle, bei der der zusätzliche Kanal über die Rück-Lautsprecher kodiert wird.

SURROUND-SOUNDKARTEN IM PRAXISTEST



Produktname	Audigy 2	DMX 6fire LT	Fortissimo III	Acoustic 6
Hersteller/Preis	Creative/€ 150,-	Terratec/€ 129,-	Hercules/€ 69,-	Typhoon/€ 32,-
Info-Telefon	(00353) 14 38 00 00	(02157) 8 17 90	(09123) 9 65 80	(0681) 98 80 60
Soundchip	Audigy2	ICE Envy 24	Crystal CS4624-CQ	CMI 8738/PCI-6ch-LX
Preis-Leistung	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
Eingänge	Mic, Line-IN, CD-IN	Mic, Line-IN, S/P-DIF (optisch), CD-IN	Mic, Line-IN, CD-IN	Mic, Line-IN, CD-IN, S/P-DIF (opt., koax.)
Ausgänge	3 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF	3 x Line-Out, S/P-DIF (optisch)	4 x Line-Out, S/P-DIF (optisch), Midi	3 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (opt., koax.)
Software-Bundle	Mediasource, Hitman 2, SoF 2	PowerDVD 3.0, Wavelab Lite 2.0	PowerDVD 4.0, Mediastation	WinDVD
Extras	Firewire-Schnittstelle (SP1394)	-	-	Optisches und koaxiles Anschlusskabel
3D-Sound-Schnittstellen	EAX Advanced HD, A3D 1.0	EAX 2.0, A3D 1.0	EAX 2.0, A3D 1.0	EAX 2.0, A3D 1.0
MIDI-Stimmen HW/SW	64/1.024	64/1.024	64/unbegrenzt	64/128
Max. Sample-Auflösung/Rate	24 Bit/96 kHz (192 kHz DVD-Audio)	24 Bit/96 kHz	20 Bit/48 kHz	24 Bit/48 kHz
Software-Optionen	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Dolby-Digital-Unterstützung	Dolby Digital EX 6.1	Dolby Digital 5.1	Dolby Digital EX 7.1	Dolby Digital 5.1
Spielegeschwindigkeit	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Hörprobe	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Wertung:	So viel auf so einer kleinen Platine: unsere neue Referenz. 92%	Hochwertige Soundkarte mit dickem Softwarepaket 88%	Gute Allzweckkarte zu einem fairen Preis 86%	Guter Einsteigerkarte mit vielen Anschlussoptionen 83%

liegt die Platine fast gleichauf mit der Fortissimo III von Hercules. Der Softwaresound klingt gut und lieferte im Test eine ordentliche 3D-Performance. Bei aktiviertem 3D-Hardwaresound kam es erwartungsgemäß zu Performanceeinbußen, trotz liefert die 6fire LT guten und realitätsnahen 3D-Sound.

NEU, SCHNELL UND GUT

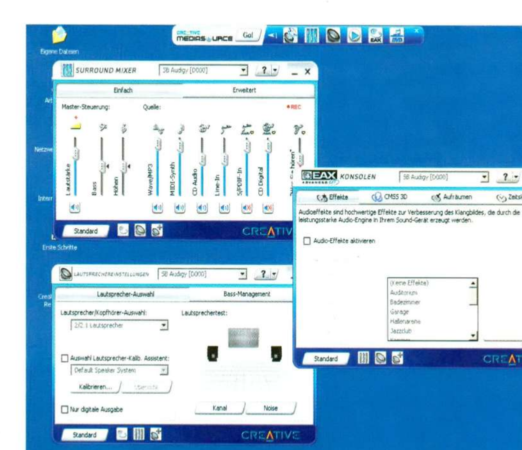
Mit der Fortissimo III von Hercules haben wir die erste 7.1-Soundkarte im Test. Voraussetzung für die analoge Wiedergabe auf sechs Boxen und einem Subwoofer ist allerdings eine DVD mit dem neuen Soundstandard Dolby Digital EX und ein entsprechendes Boxensystem. Abgesehen von dem neuen Klangfeature verfügt die Karte über ein dickes Ausstattungspaket. Vier analoge Ausgänge, eine optische S/P-DIF-Schnittstelle sowie ein dickes Softwarepaket mit Dolby-Digital-EX-DVD-Player heben die Wertung der Karte. Dasselbe gilt für die umfangreiche Steuerungssoftware. Im Softwaremodus zählt die Fortissimo III zu den schnellsten im Testfeld – und bietet mehr als akzeptablen Klang. Bei eingeschaltetem 3D-Sound brach die Leistung um rund 30 Prozent ein. Dafür lieferte die Karte eine sehr realistische und überzeugende Klangumgebung.

DIE TESTPREMIERE

Kurz vor Redaktionsschluss überließ uns Creative die neue Sound Blaster Audigy 2 zum Test. An der Unterstützung des EAX-Nachfolgestandards EAX Advanced HD hat sich zwar nichts geändert, dafür kann die Karte alle Ein- und Ausgänge mit 24 Bit/96 kHz verarbeiten. Besonders interessant ist die Unterstützung von Dolby Digital EX. Die Soundstandard-Erweiterung für DVD-Filme verwendet einen weiteren Lautsprecher hinter dem Hörer, dessen Signal aus den beiden Rückwärts-Kanälen errechnet wird. Viele Filme, unter anderem *Der Herr der Ringe: Die Gefährten*, unterstützen das neue 6.1-Soundformat bereits. Die Audigy 2 besitzt übrigens ein THX-Zertifikat. Auf der technischen Seite sieht es ebenfalls rosig aus: Die Audigy 2 kann Audio-DVDs in 24 Bit/192 kHz wiedergeben. Natürlich empfiehlt sich ein entsprechendes Boxensystem. Eine Augenweide ist die MediaSource-Software, die im Vergleich zu alten Lösungen etwas umfangreicher ausfällt. Die 3D-Leistung und die Soundqualität während unserer Tests glich übrigens der Ur-Audigy. Es hat sich also nicht viel geändert. Für die Platine und die beigelegten Spiele *Hitman 2* und *Soldier of Fortune 2* wandern 150 Euro über den Tresen. BERND HOLTMANN

Was soll ich denn nun kaufen?

Brauchen Sie wirklich eine neue Soundkarte? Wenn Sie DVDs am PC schauen und ihn mit einem 6.1/7.1-Boxensystem aufrüsten wollen, sind Audigy 2 und Fortissimo III sicherlich eine gute Wahl. Die neuen 6.1- und 7.1-Funktionen benötigt eigentlich kein PC-Spieler, da sie nur für echte DVD-Fans gedacht sind. Dolby Digital EX ist als technische Weiterentwicklung vernachlässigbar, da es keine Spiele gibt, die den neuen Surround-Modus unterstützen. Wenn Sie die hohen Kosten zugunsten eines besseren DVD-Erlebnisses trotzdem nicht scheuen, sollten Sie allerdings auch daran denken, dass für Dolby Digital EX natürlich auch ein neues Boxensystem her muss. So stehen zusätzlich zur Karte noch beachtliche Investitionen für ein neues Mehrkanal-Soundsystem ins Haus.
Was die Audigy 2 angeht, können Sie sich die 150 Euro sparen, wenn Sie bereits eine Sound Blaster Audigy besitzen. Der Soundchip der Audigy 2 wurde nur minimal verändert und lieferte bei unseren Klang- und Performance-Tests sogar die gleichen Ergebnisse. Die nützlichen Änderungen in der Bedienungssoftware und der Wandlerqualität sind zwar erwähnenswert, den Wechsel aber eindeutig nicht wert. Wer allerdings noch keine Audigy besitzt, holt sich mit der Audigy 2 das Flaggschiff moderner Soundkartentechnik ins Haus.

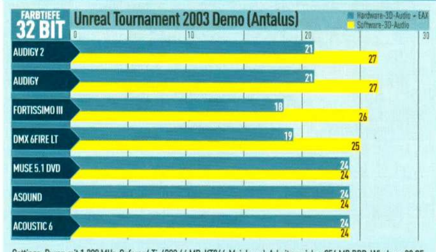


Die neue Mediasource-Software der Audigy 2 passt zu Windows XP und sieht so cool aus, man könnte meinen, dass sie auch Eiswürfel macht.

SOUNDKARTEN IM PRAXISTEST

Produktname	Muse 5.1 DVD	Asound Soundkarte 6-Kanal
Hersteller/Preis	Hercules/€ 29,-	Alternate/€ 19,-
Info-Telefon	(09123) 9 65 80	(06403) 90 50 10
Soundchip	CMI 8738/PCI-6ch-LX	CMI 8738/PCI-6ch-LX
Preis-Leistung	Gut	Gut
Eingänge	Mic, Line-IN, CD-IN	Mic, Line-IN, CD-IN
Ausgänge	3 x Line-Out, MIDI,	3 x Line-Out, MIDI,
Software-Bundle	PowerDVD 4.0, Hercules Mediastation	WinDVD
Extras	–	–
3D-Sound-Schnittstellen	EAX 2.0, A3D 1.0	EAX 2.0, A3D 1.0
MIDI-Stimmen HW/SW	64/unbegrenzt	64/128
Max. Sample-Auflösung/Rate	16 Bit/48 kHz	16 Bit/48 kHz
Software-Optionen	Befriedigend	Befriedigend
Dolby-Digital-Unterstützung	Dolby Digital 5.1	Dolby Digital 5.1
Spielegeschwindigkeit	Gut	Gut
Hörprobe	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	*Sehr günstige Einsteigerplatine mit guter Ausstattung* **80%**	*Die günstigste Karte mit schlechter Ausstattung* **78%**

LEISTUNG: SOUNDKARTEN



Settings: Duron mit 1.200 MHz, Geforce4 Ti-4200 64 MB, KT266-Mainboard, Arbeitsspeicher 256 MB DDR, Windows 98 SE

Fazit: Die hochwertigen Karten brechen bei „Hardware 3D Audio + EAX" leicht ein, da sie mehr Effekte berechnen können als die einfachen CMI-8763-Karten.

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, sollten Sie die richtige kaufen. Wir sagen Ihnen, welche.

GRAFIKKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8460 Ultra Deluxe	08/02	02102-98990	€ 550,-	93%
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 465,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
Sparkle	SP7200T6 Platinum	10/02	06403-905010	€ 399,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 529,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
Asus	V8420 Deluxe 128 MB	09/02	02102-95990	€ 329,-	88%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Leadtek	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420/TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 230,-	88%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 415,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-365365578	€ 399,-	88%
Visiontek	Xtasy Ti-4600 R	06/02	06403-905010	€ 569,-	88%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%
Leadtek	Winfast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%
Creative	3D Blaster Ti-4200	08/02	0800-1815101	€ 260,-	87%
Tachyon	Radeon 9000 Pro	10/02	08136-939530	€ 150,-	87%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%
Innovision	Tornado G4 Ti-4200	07/02	05932-50450	€ 215,-	86%
PNY	Verto Geforce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 389,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 349,-	86%
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	0190-662789	€ 307,-	86%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 307,-	86%
Powermagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%
Gainward	Ultra/650 TV Golden Sam.	09/02	089-898990	€ 199,-	85%
Prolink	Geforce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%
Hercules	3D Prophet 8500 128 MB	09/02	0190-662789	€ 360,-	84%
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 299,-	84%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 230,-	84%
Sparkle	SP7200T2	09/02	06403-905010	€ 230,-	83%

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	Soundblaster Audigy 2	11/02	069-66982900	€ 150,-	92%
Terratec	DMX 6fire LT	11/02	02157-81790	€ 130,-	88%
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 348,-	88%*
Creative	Sound Blaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 199,-	87%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo III	11/02	0190-662789	€ 69,-	86%
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	85%*
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 102,-	84%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	0190-662789	€ 102,-	84%*
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	€ 77,-	84%*
Leadtek	Winfast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	84%*
Typhoon	Acoustic 6	11/01	0681-988060	€ 32,-	83%
Hercules	Muse 5.1 DVD	11/01	0190-662789	€ 29,-	80%
Alternate	Asound 6-Kanal	11/01	06403-905010	€ 19,-	78%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	0190-662789	€ 390,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 51,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 61,-	86%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	0190-662789	€ 51,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 52,-	79%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	0190-662789	€ 51,-	85%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	0190-662789	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%

SPIELEMÄUSE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 40,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 92,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	0190-662789	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	0190-662789	€ 87,-	79%*
Microsoft	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0190-662789	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

LENKRADSYSTEME MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	0190-662789	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0190-662789	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	0190-662789	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
Miro	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
Viewsonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

* abgewertet



PC Action Gold

PC Action Preistipp

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	0190 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	0190 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein



Foto: action press

Hertzschmerz?

Wenn der Super Bypass versagt oder eine IRQ-Blockade Ihrem Rechner einen Infarkt beschert, haben wir für Sie hier das passende Rezept.

Wenn der Rechner mehrmals am Tag kläglich dabei versagt, die heißesten Spiele laufen zu lassen, könnte es an einer falschen IRQ-Verteilung liegen. Viele Anwender glauben, dass, wenn sie eine Karte in den Computer stecken, bereits alles erledigt ist. Häufig vergessen sie, dass die Datenpakete von Grafikkarte oder Soundkarte mit denen anderer Komponenten (wie der Netzwerkkarte) auf dem Weg zur CPU miteinander kollidieren können. In diesem Artikel zeigen wir Ihnen, was Sie für einen reibungslosen Betrieb beachten müssen und welche Einstellungen im BIOS notwendig sind, um aus Ihrer Möhre alles herauszuquetschen.

TIPP NR. 1 IRQ-VERTEILUNG

Im PC-Sprachgebrauch versteht man unter „IRQ" elektrische Signale, die – von Hardwarekomponenten ausgelöst – über die physischen Verbindungen (INT-Leitungen) zur CPU geschickt werden. Dort ordnen sie die Verarbeitung an. Ein Prozessor verfügt jedoch nur über einen Eingang und daher ist ein Regler (PIC) dafür zuständig, die Anforderung der INT-Leitungen zu verwalten und ihnen Nummern zu geben. Alle modernen PCs haben 16 IRQ-Nummern. Das Problem liegt darin, dass viele dieser Nummern bereits für verschiedene Zwecke reserviert sind und für die Sound-Netzwerk oder eine andere PCI-Karte nicht zur Verfügung stehen. Wie die IRQ-Nummern letztendlich für die PCI-Slots verteilt sind, hängt von mehreren Faktoren ab.

TIPP NR. 2 IRQ-NUMMERIERUNGEN

Betriebssysteme wie Windows 2000 oder XP richten beispielsweise im ACPI-Modus alle PCI-Geräte auf demselben IRQ ein, obwohl auch andere Leitungen frei wären. Hinzu kommen die Konfiguration im BIOS und die Verdrahtung, die ebenfalls dazu beitragen, die IRQ-Signale zu verteilen. Es empfiehlt sich daher, den Rechner wie vom Installationsprogramm vorgeschlagen im Standard-PC-Modus zu installieren, da es sehr schwierig ist, in einem laufenden System mit dem Geräte-Manager die IRQs neu zu verteilen.

TIPP NR. 3 MACH ES SELBST!

APIC funktioniert nicht mit jedem Mainboard reibungslos. Die Probleme treten meistens dann auf, wenn diese Funktion nicht richtig implementiert wurde oder der Geräte-Treiber diese Funktion nur unzureichend unterstützt. Das liegt oft daran, dass die Entwickler so etwas einfach vergessen. Daher ist es unumgänglich, die Internetseiten Ihrer Komponenten-Hersteller regelmäßig zu besuchen und dort alle wichtigen Treiber zu laden. Es versteht sich von selbst, dass auch das Mainboard-BIOS auf dem aktuellen Stand sein muss. Aktuelle Treiber für den Chipsatz sind ebenfalls dringend notwendig, da dieser einen der wichtigsten Bausteine einer stabilen Konstruktion darstellt. Selbst Windows XP verfügt nicht mehr über die benötigten Treiber für aktuelle Chipsätze. Auch Windows 98 SE bereitet dem Benutzer Probleme, sofern er nicht einen IRQ-Routing-Miniport-Treiber installiert hat. Den gibt es für die meisten Chipsätze zum Download und er repariert den Fehler im IRQ-Management.

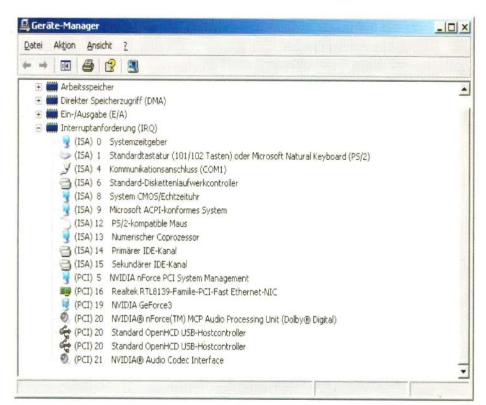
TIPP NR. 4 EHRE DEINEN SPEICHER

Viele Anwender betrachten den Arbeitsspeicher als eine stinknormale Komponente, der man keine besondere Aufmerksamkeit zu schenken braucht. Zu Unrecht, entscheidet doch dessen Qualität über die Stabilität und Funktionseffizienz Ihres Computers. In diesem Riegel legt das System alle für den Betrieb benötigten und berechneten Daten ab. Wenn es dort zu Fehlern kommt, weil das RAM fehlerhaft arbeitet, kommt es mitunter zu den berüchtigten Bluescreens, Hängern und tota-

IRQ-Settings

IRQ	Belegung
0	Systemtaktgeber
1	Tastatur
2	Programmierbarer Interrupt-Controller
3	Serielle Schnittstelle COM2
4	Serielle Schnittstelle COM1
5	Frei, oft Soundkarte (Soundblaster-Emulation) oder LPT2
6	Diskettenlaufwerk
7	Parallele Schnittstelle LPT1
8	Echtzeitsystemuhr
9	Frei (oft ACPI)
10	Frei
11	Frei
12	PS/2-Mausanschluss
13	Koprozessor (ob separat oder in CPU integriert)
14	Primärer IDE-Kanal
15	Sekundärer IDE-Kanal

In einem herkömmlichen System im PIC-Modus sind lediglich 16 IRQs (0-15) verfügbar, wovon die meisten schon verteilt sind.



Der „Advanced Programmable Interrupt Controller" (APIC) ist dafür zuständig, dem System mehr als 16 IRQs zur Verfügung zu stellen. Sind die PCI-Slots richtig belegt, gehört das IRQ-Sharing der Vergangenheit an.

len Abstürzen. Besonders tückisch sind die so genannten Datenkorruptionen, bei denen erst Tage später der Schaden erkennbar wird, wenn die Datei geöffnet werden soll.

TIPP NR. 5 GEWUSST, WIE

Für die richtige Einstellung des Speichers gilt es sehr viel zu wissen und zu beachten. Im BIOS finden Sie die Optionen „CAS Latency", „RAS Precharge" (TRP) und „RAS to CAS Delay" (TRCD). Diese verwalten die Latenzzeiten beim RAM-Zugriff. Die „CAS Latency" (Column Access Strobe oder CL) ist vielen ein Begriff, da diese von den Herstellern zur Geschwindigkeitsspezifizierung verwendet wird. Sie sagt aus, ob es sich beim RAM um schnelle CL2- oder langsame CL2,5-Riegel handelt. Die als „RAS Precharge" oder oft auch als „All Banks Precharge" oder „TRP" bezeichnete Option bestimmt, wie viele Takte lang eine Speicher-Reihe vorgeladen werden soll, ehe sie ausgelesen wird (3T/2T: T = Takte). „Active to Command Delay" gibt die Zeit an, die der Chipsatz warten soll, um zwischen den Active-Kommandos zweier Speicherbänke umzuschalten. Die Option „Active to Command Delay" entspricht „RAS to CAS Delay" (TRCD) und kann auf 3T oder 2T gesetzt werden. RAM-Module sind vom Hersteller für ein bestimmtes Timing spezifiziert, das im SPD-EEPROM gespeichert ist.

TIPP NR. 6 DAS RICHTIGE TIMING

Wenn Sie lieber auf Nummer sicher gehen wollen, stellen Sie die RAM-Timings im BIOS auf die Einstellung „By SPD". Diese „Speicher-Timing-Verwaltung" lässt sich allerdings nur bei Markenmodellen problemlos umsetzen, da billige No-Name-Produkte häufig mit einem fehlerhaften oder falsch programmierten EEPROM ausgestattet sind. Wer daher am Speicher spart, muss sich die Mühe machen und ausprobieren, mit welchen Timings das System stabil läuft. Die Werte 2,5 bis 3,3 bei CAS Latency, RAS to CAS Delay und RAS Precharge sind sicher, aber auch langsam. Weitere kritische Speicheroptionen sind „Bank-Interleaving" (VIA-Chipsätze), „DRAM Command Rate" (VIA-Chipsätze) und „Write Buffer Timeout Flush" (Ali). Wer Probleme hat und nicht genau weiß, woher sie kommen, sollte diese Werte gemäß unserer Tabelle auf „sicher" stellen.

TIPP NR. 7 DER SUPER BYPASS

Was gut klingt, ist in der Praxis leider eine Problemzone. Der „Super Bypass" in den AMD-Chipsätzen ist nicht selten an schwerwiegenden Problemen beteiligt: beginnend bei der Installation des Betriebssystems bis zu plötzlich beendeten Programmen unter Windows. Daher sollten Sie diesen bei auftretenden Problemen im BIOS deaktivieren. Ein weiterer kritischer Kandidat ist die Verwendung der „Delayed Transaction" bei Mainboards mit einer VIA-686B-Southbridge. Lassen Sie diese einfach deaktiviert, da sie bei einem grafikorientierten System eh keine messbaren Vorteile bringt. Das gleiche gilt für die Option „Fast Writes", die auf Nicht-Intel-Boards häufig auf dem AGP-Sektor instabil ist.

SASCHA-A. PILLING/R. NEUMEIER

BIOS-Einstellung

Benutzer sind durch die vielen Optionen im BIOS oft verunsichert. PC ACTION empfiehlt Ihnen die besten Einstellungen.

KT266/333/P4X266/333	Sicher	Schnell	PC ACTION empfiehlt
CPU Level 1 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU Level 2 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU L2 Cache ECC Checking	Enabled	Disabled	Disabled
SDRAM Configuration	By SPD	Manuell	By SPD
CAS Latency	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay	3T	2T	By SPD
RAS Precharge	3T	2T	By SPD
Bankinterleaving	Disabled	4 way	4 way
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Master Read Caching	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Latency Timer	0	64	32
AGP Date Rate	1x	4x	Auto
Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
DRAM Command Rate	2T	1T	2T

Nforce	Sicher	Schnell	PC ACTION empfiehlt
CPU Level 1 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU Level 2 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU L2 Cache ECC Checking	Enabled	Disabled	Disabled
SDRAM Configuration	By SPD	Manuell	By SPD
CAS Latency	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay	3T	2T	By SPD
RAS Precharge	3T	2T	By SPD
DDRAM Autoprecharge	Disabled	Enabled	Disabled
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
Bank Active Time	6T	5T	6T
PCI Latency Timer	0	64	32
AGP Date Rate	1x	4x	Auto
Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
Fast Read to Write Turnaround	Disabled	Enabled	Disabled

SiS645/735/745	Sicher	Schnell	PC ACTION empfiehlt
CPU Level 1 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU Level 2 Cache	Disabled	Enabled	Enabled
CPU L2 Cache ECC Checking	Enabled	Disabled	Disabled
SDRAM Configuration	By SPD	Manuell	By SPD
CAS Latency	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay	3T	2T	By SPD
RAS Precharge	3T	2T	By SPD
DRAM Background Cycles	Normal	1T	Normal
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
LD OFF DRAM RD/WR	2T	1T	2T
PCI Latency Timer	0	64	32
AGP Date Rate	1x	4x	Auto
Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
RAS Active Time	7T	5T	7T

Für die Stabilität des Rechners sind die Speichereinstellungen sehr wichtig. Im Zweifelsfall verwenden Sie die hier erwähnten langsamsten Einstellungen.

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 11/2002 ☐ DVD ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Internet	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	0 18 05-22 51 55	Mo-So 16:00-18:00 (nicht an Feiertagen)
		01 90-5 00 55 (Spieletipps)	
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
BLACKSTAR	www.black-star.de	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14:00-16:00
CRYO INTERACTIVE	www.cryo-interactive.de	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15:00-18:00, Sa, So 14:00-16:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EGMONT INTERACTIVE	www.egmont.de	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18:00-20:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11:00-13:00, 14:00-18:00
		01 90-51 00 51 (Spieletipps)	
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-77 66 33	Mo-Fr 13:30-17:30
		00 49-22 1-97 58 25 55	Mo-Fr 13:30-17:30
		01 90-78 79 06 (Spieletipps)	24 Stunden täglich
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
GREENWOOD ENT.	www.greenwood.de	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15:00-18:00
IKARION SOFTWARE	www.ikarion.de	02 41-4 70 15 20	Mo-Fr 15:00-18:00
INFOGRAMES	www.infogrames.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	
INNONICS	www.innonics.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 81 68	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 80 68 (techn. Fragen)	
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94	Mo-So 8:00-24:00
MAGIC BYTES	www.magic-bytes.de	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14:00-19:00
MATTEL	www.mattelmedia.com	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9:00-21:00
MAX DESIGN		00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8:00-18:00, Sa 9:00-17:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 08-9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
RAVENSBURGER INT.	www.ravensburger.de	07 51-86 19 44	Mo-Do 16:00-19:00
SEGA	www.sega.de	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10:00-18:00
SIERRA	www.sierra.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
SOFTWARE 2000	www.software2000.de	01 90-57 20 00	Mo-Do 14:00-19:00, Fr 10:00-14:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
SWING! ENTERTAINMENT	www.swing-games.de	0 21 31-4 06 64 99	Mo, Mi, Fr 16:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 80-5 21 73 16	Mo-Fr 12:00-20:00
		01 90-87 32 68 36 (Spieletipps)	Mo-Fr 8:00-24:00
THQ/SOFTGOLD	www.thq.de	01 80-5 60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	02 11-3 38 00 30	Mo-Fr 9:00-16:00
VIRGIN	www.vid.de	0 40-89 70 33 33	Mo-Do 15:00-20:00
		01 90-5 89 70 33	
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
		01 90 -51 56 16	

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Brehme, Jasmin Sen, Thomas Dziewiszek

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Michael Neubig

Textchef
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Vivendi Universal Interactive
Gestaltung: Roland Gerhardt

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49 - 9 11/28 72 - 3 41
Fax: +49 - 9 11/28 72 - 2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2001

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49 - 9 11/28 72 - 2 61
ISDN Mac: +49 - 9 11/28 72 - 2 60

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 2. Quartal 2002: 100.849 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

DIE PC ACTION 12/2002 ERSCHEINT AM 20.11.2002



DIE ANDERE HITPARADE: DIE FLINKSTEN FINGER





	PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
	W. Umme aus *UT 2003*	Tommy Angelo aus *Mafia*	Cate Archer aus *No One Lives Forever 2*	Anonyme Strandmuschi aus *Beach Life*	Tanja Bunke aus Nürnberg
„WAT, WER BIST DU DENN?"-INDIKATOR	Ein unbekannter Alien aus *UT 2003*. An sich kein Grund, großartig bekannt zu sein. Doch der gute Mann wurde mitsamt der Demo-Version über schlappe 1,5 Millionen Mal aus dem Internet heruntergeladen. **314**	Wie Phoenix aus der Asche erklomm der Spaghetti fressende Hauptdarsteller aus dem Gangster-Epos *Mafia* die Popularitätsskala und ein Ende ist noch lange nicht in Sicht. Faszinierend. Deswegen gibt's hier: **842**	Fast zu schön, um wahr zu sein! Dieses von höheren Mächten geschaffene Geschenk Gottes ist der weibliche James Bond und schärfer als ein Teller Chili con Carne mit fünf Fläschchen Tabasco. Oh Baby ... **769**	Es gibt sie zuhauf, von der Playa Dorada bis zum Timmendorfer Strand. Braun gebrannte Beach-Babes, die alle nur das eine wollen: Sonne tanken und Männer in den Wahnsinn treiben. String-Tanga stringelingeling: **194**	Eine computerspielende Masseuse! Sachen gibt's, die gibt's eigentlich gar nicht. Von den Qualitäten der 1a-Massage (O-Ton!) wollten wir uns dann aber doch nicht überzeugen lassen. Es war auch kein Freiwilliger aufzutreiben. **69**
FINGERFERTIGKEITSFAKTOR	Kräftig! Hält seine Maybach-Kofferraumtür-große Wumme sicher in der Hand und bedient den Abzug mit seinen dicken Pratzen überaus geschickt. Seine letzte Loverin hingegen musste mit einem Beckenbruch ins Krankenhaus eingeliefert werden. **6,5**	Kann nicht nur in Windeseile eine Pizza Quattro Stagioni belegen, sondern beherrscht obendrein seine 15 Schießeisen besser als das Alphabet und knackt auch noch richtig schicke Autos in Sekundenschnelle. Irgendwie beeindruckend. **7,0**	Diese Frau muss einfach eine Granate sein, in jeglicher Beziehung, versteht sich. Sagt man so. Apropos Granate: Dies ist nur eine ihrer zahlreichen Waffen, selbst mit Pfeil und Bogen ist die gute Cate Archer firm. Gott, wie geil! **8,0**	Mmmmmmmmmmmmh! Durch ihre zarten Hände flutscht an einem Tag mehr Tiroler Nussöl, als eine fünfköpfige Familie im Spanienurlaub verbraucht. Da Übung bekanntlich den Meister macht, gibt's hier eine herrlich unglatte **4,5!**	Spielt am liebsten mit der Maus, hegt leichte Aversionen gegen Gamepads und beißt Plastikverpackungen stets auf. Pfui! Noch ein Wort zur Ausstattung: Hat serienmäßig sieben lange, zwei kurze und einen eingerissenen Fingernagel. **4,0**
„BOAAH, DEINE HÄNDE MACHEN MICH SO GEIL WIE ..."-DIVISOR	... die gummierten Haltegriffe von Onkel Alfreds Schubkarre. Immerhin kann W. Umme mit seinen Schmirgelpapier-Flossen in null Komma nichts aus einem stinknormalen Baumstamm einen Wohnzimmerschrank schnitzen. **0,5**	... wie eine labbrige Tiefkühlpizza aus der Mikrowelle. Aber welcher normale Mann steht schon auf Männerhände. Eben. Außerdem haben wir seinen Landsmännern und -frauen Nino de Angelo zu verdanken. Furchtbar! **1,5**	... zehn splitternackte Frisösen in einem einzigen Wasserbett. Oder wie dein berüchtigter Kuss des Todes. Glaub uns, für dich scharfes Schätzchen würden wir glatt sterben. Na ja. Nicht wirklich. Aber fast. **7,0**	... wie dein schokobrauner Luxus-Körper. Außerdem ist dein Knackarsch total geil und insgesamt bist du einfach heiß wie Frittenfett. Aber nimm beim nächsten Mal bitte diesen tuntigen Fischerhut ab! Danke. **4,5**	... ja, das wüsste ich in der Tat auch mal gerne. Oder auch nicht? Egal! Sie hat uns aber verraten, „dass ihr Freund ihre Fingerfertigkeiten ziemlich geil findet!" (O-Ton!). Bääh, ist ja widerlich! **1,0**
FLINKER-FINGER-INDEX	**4.082**	**3.929,33**	**2.050,67**	**366**	**276**

Formel: „Wat, wer bist du denn?"-Indikator x Fingerfertigkeitsfaktor : „Boaah, deine Hände machen mich so geil wie ..."-Divisor = Flinker-Finger-Index

Dönerbudenhits Vol. 1

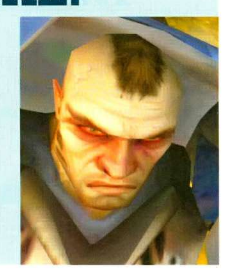


Windeln, Tampon-Proben oder luftdicht verpackter Gewürzschinken – in der PC-ACTION-Redaktion traf schon manch obskure Postsendung ein. Den Vogel abgeschossen hat diesen Monat Hobby-DJ und inoffizieller Plattenpapst Ahmet Iscitürk. In einer seiner vielen Schallplattensendungen fand sich doch tatsächlich das großartige Meisterwerk *Die Bouzouki klang durch die Sommernacht*. In welchem Puff DJ Putendöner auflegt, entzieht sich gottlob unserer Kenntnis.

FUNDSACHE!

DEN KENN ICH!

Harald Fränkel kommt groß raus! Nur hat er davon bis vor wenigen Tagen noch gar nichts gewusst. In der Demo zu *UT 2003* spielt unser Dirty Harry scheinbar eine tragende Rolle, wie der Screenshot beweist. Sein Schicksal meint es allerdings nicht gut mit ihm – er wird ständig erschossen. Für die Aufklärung und den Screenshot bedanken wir uns aufs Allerherzlichste bei Leser Klaus Kahl.



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


Anno 1503

Kling, Glöckchen, klingelingeling! Weihnachten steht vor der Tür und säckeweise Spiele in den Läden. Was für Computerspieler das Beste zum Feste ist, verraten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe. Vielleicht der Aufbaustrategiehammer *Anno 1503*? Das heiß ersehnte Echtzeitstrategiespiel *Age of Mythology*? *Der Fußballmanager 2003*? Oder doch der actiongeladene Agenten-Thriller *Splinter Cell*? Wir haben sie alle ausführlich getestet!

Außerdem ...

Tipps und Tricks zu *Anno 1503*, *Splinter Cell* und vieles mehr!


Splinter Cell

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. NOVEMBER 2002